

A detailed illustration by Kentaro Miura. In the center, Guts, a man with a large sword and a wolf-like helmet, is shown in a dynamic pose. To his left, a small, winged Puck is flying. In the upper right, a white, ethereal figure is visible. The background is a swirling, golden-yellow vortex. The overall style is highly detailed and dramatic.

KENTARO MIURA

Berserk

ILLUSTRATION BOOK

KENTARO MIURA

BERSERK

ILLUSTRATION BOOK

BERSERK

ILLUSTRATION BOOK



Kentaro Miura



Scanned by madoka

INHALT

Art Work	5
World Guide	77
Sketchbook	97
Berserks Geschichte	105
Biographie und Werkverzeichnis	121
Interview	126
Nachwort	127

S. 1: Telefonkarte (*Young Animal*, Nr. 10/1995) - 26,7 x 21,7 cm

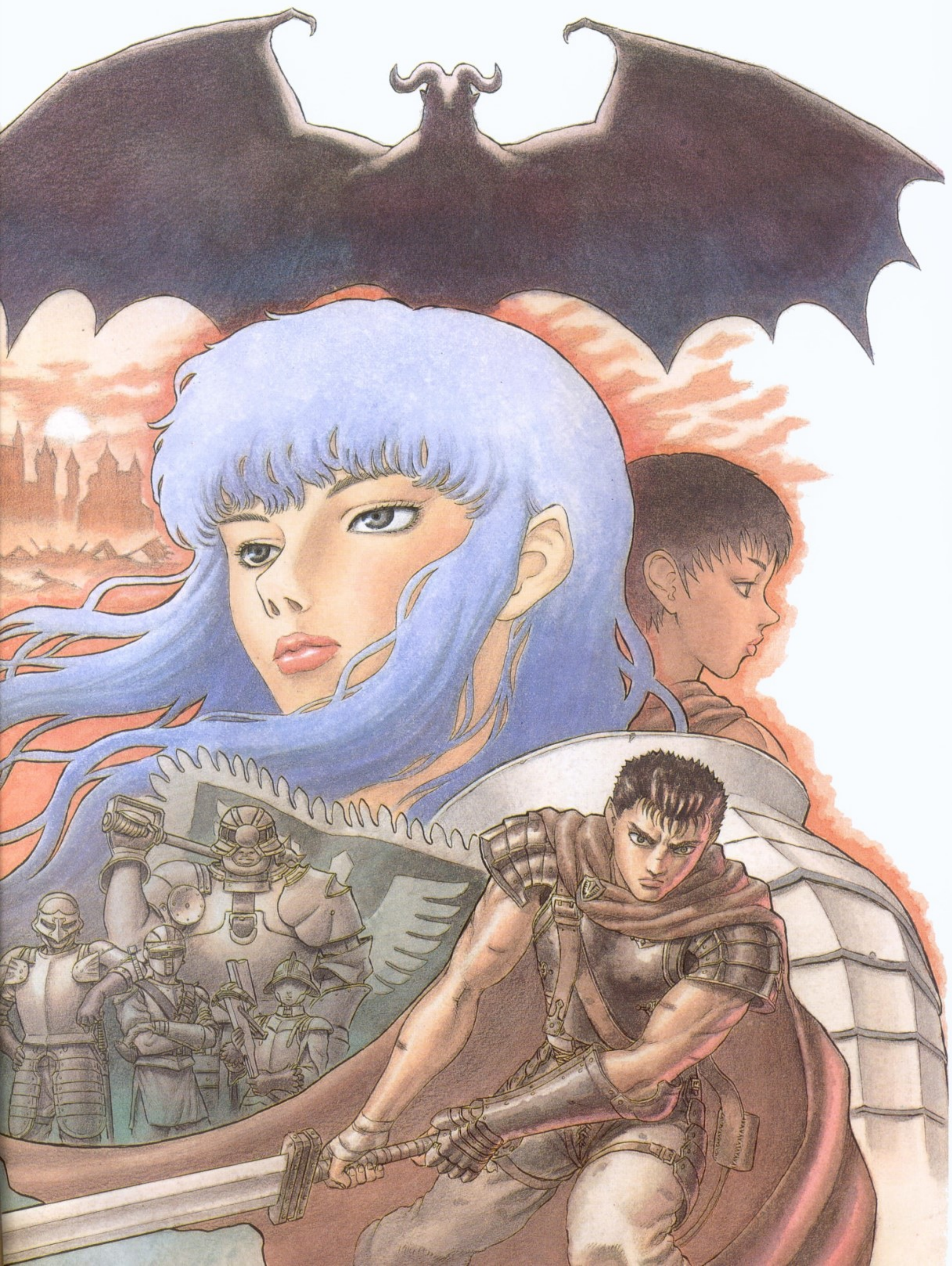
S. 5: Episode Nr. 10, Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 6/1993) - 36,2 x 25,7 cm

S. 77: Episode Nr. 94, Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 1/1997) - 53,2 x 45,5 cm

S. 97-104: Entwurf (1996) - 33,1 x 24,2 cm

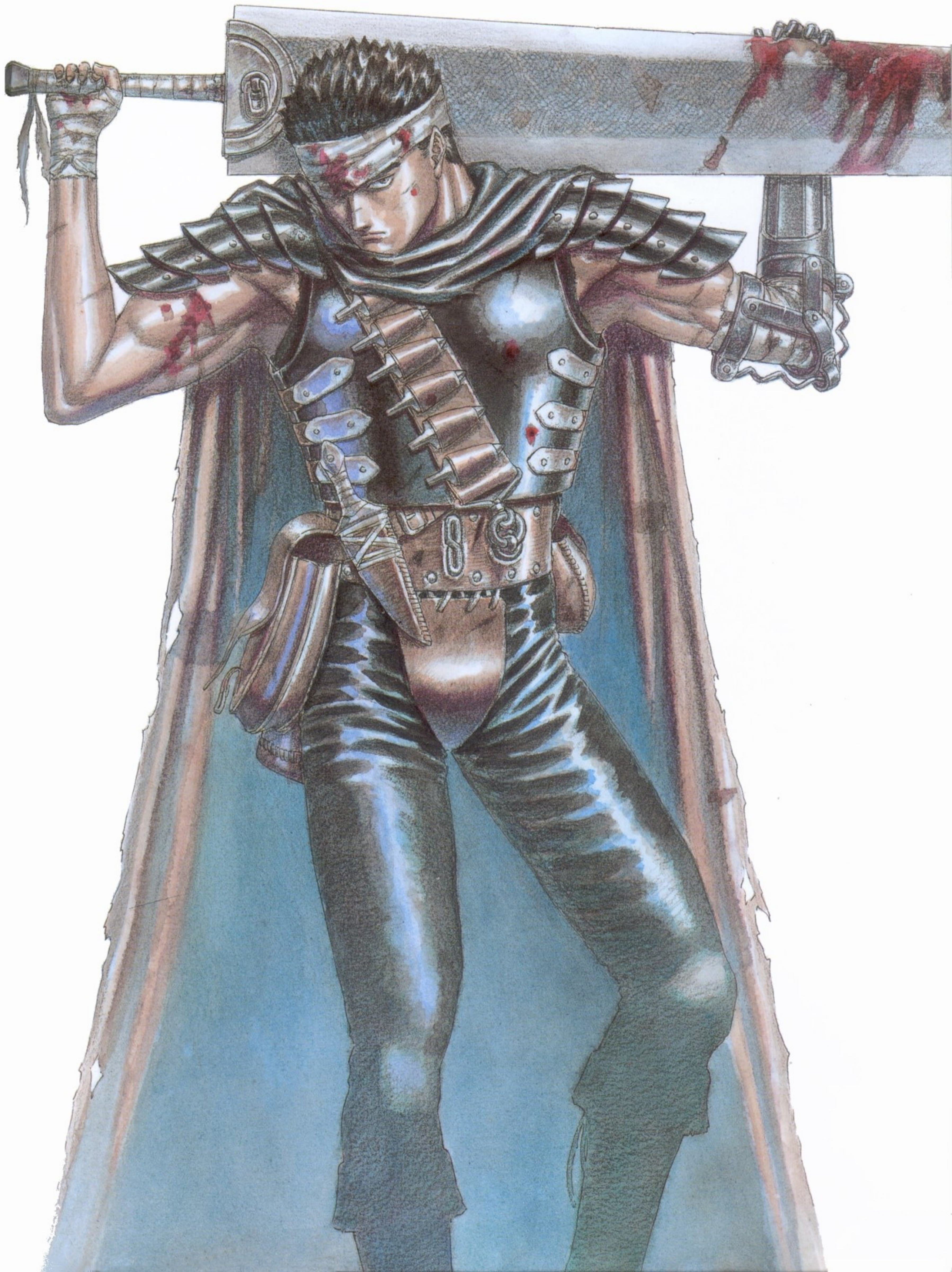
Art Works















Entwurf (1996) — 33,1 x 24,2 cm





DAS BRANDMAL: doppelseitiges Titelblatt
(*Animal House*, Januar 1990)





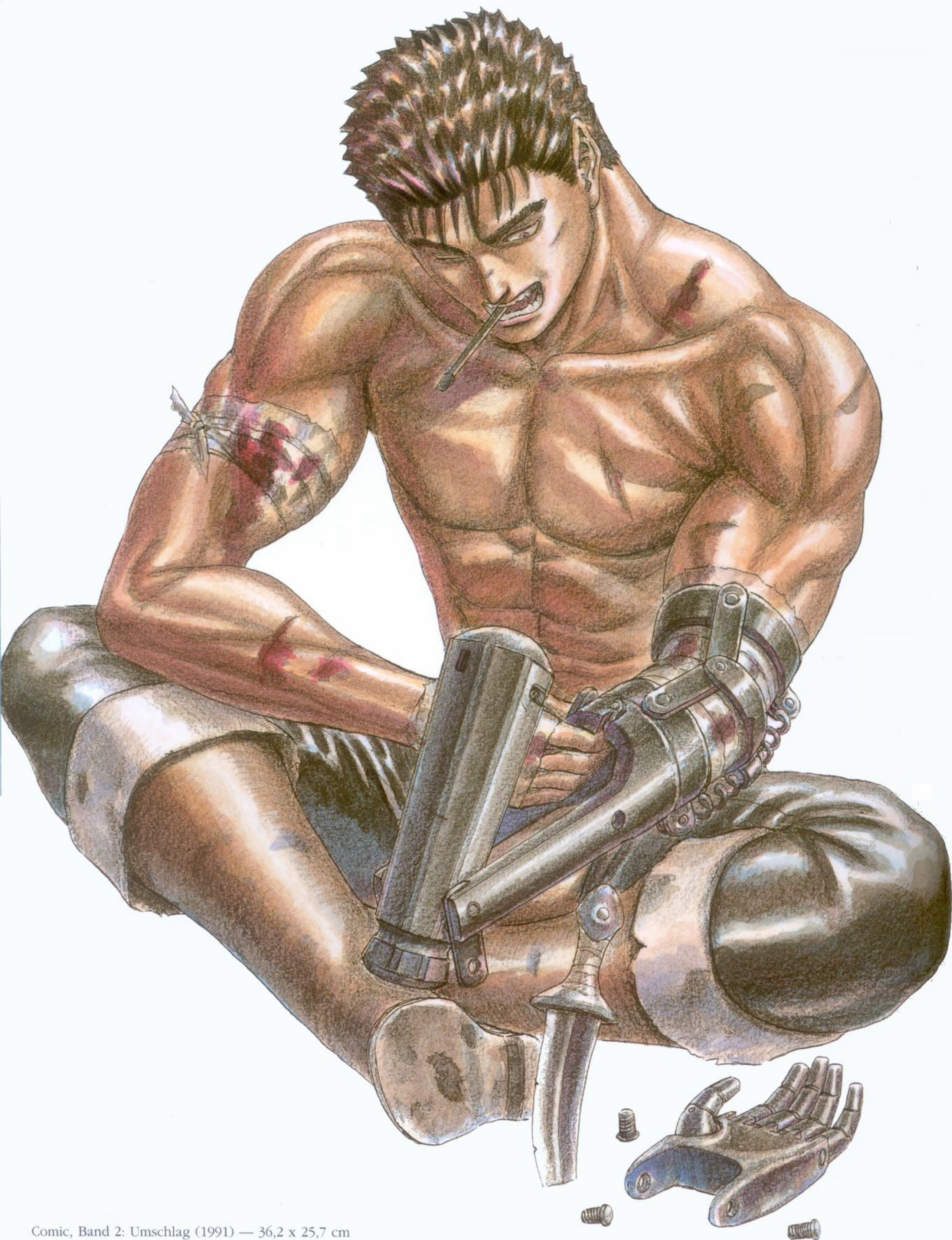






REVENGE 6: Rückseite Titelblatt
(*Animal House*, März 1991)
36,2 x 25,7 cm





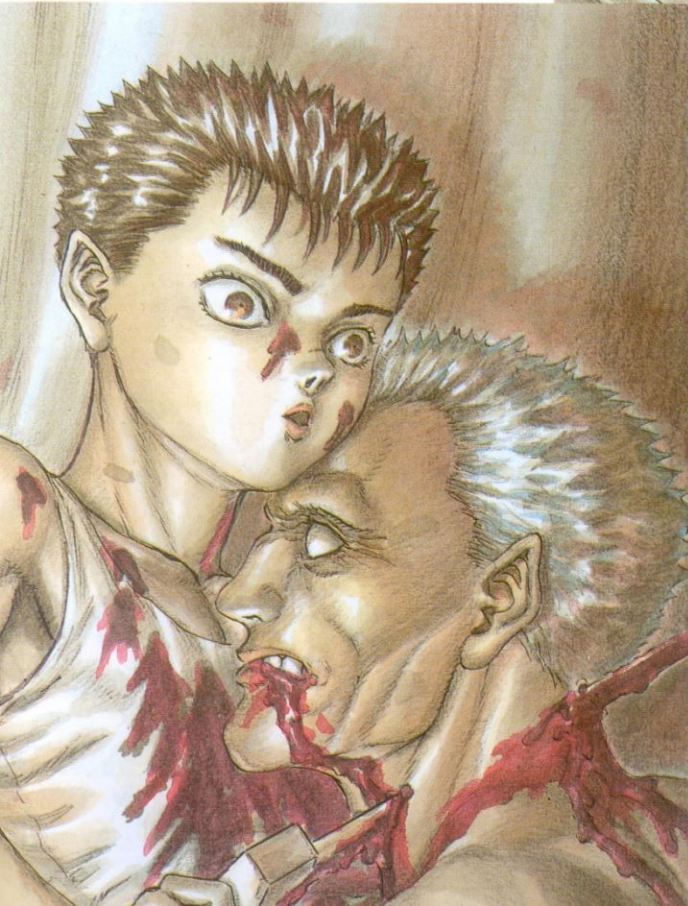


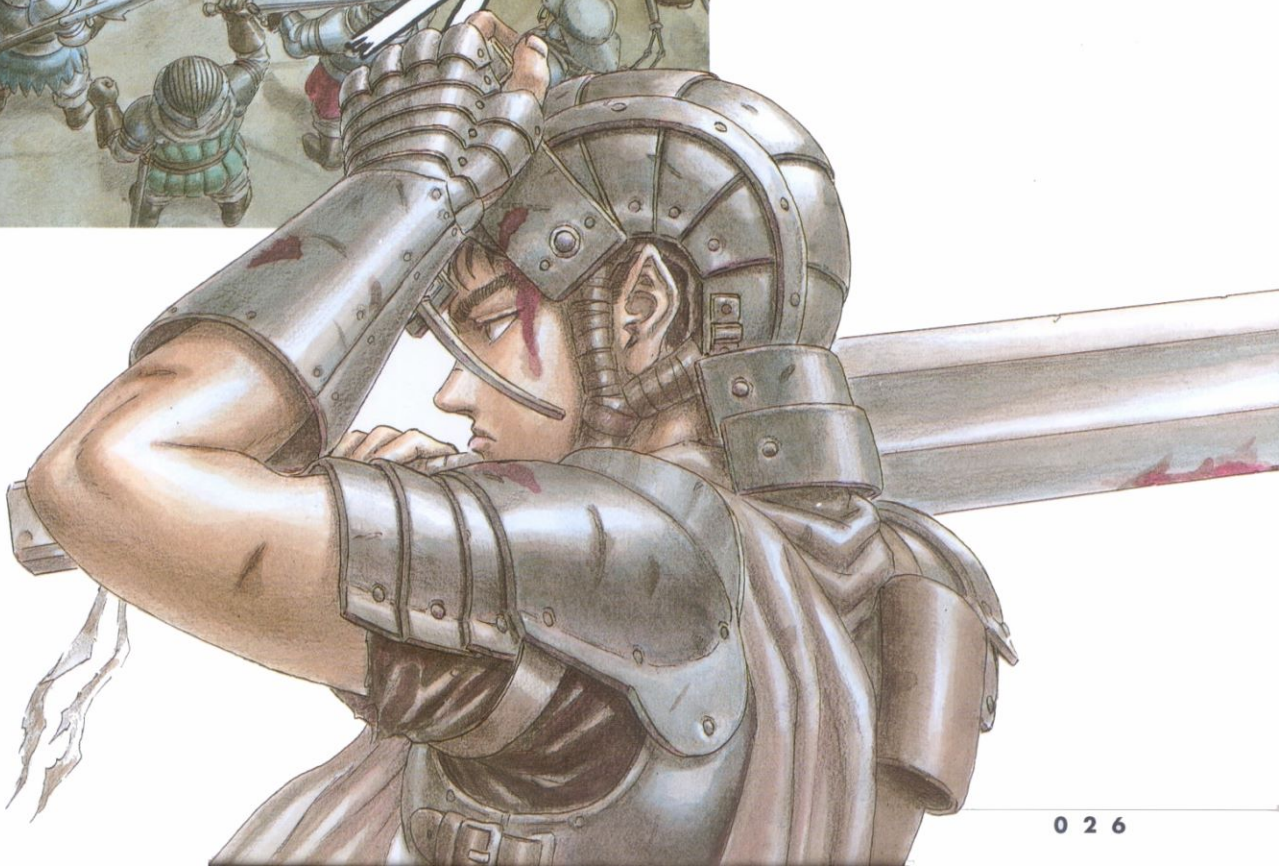
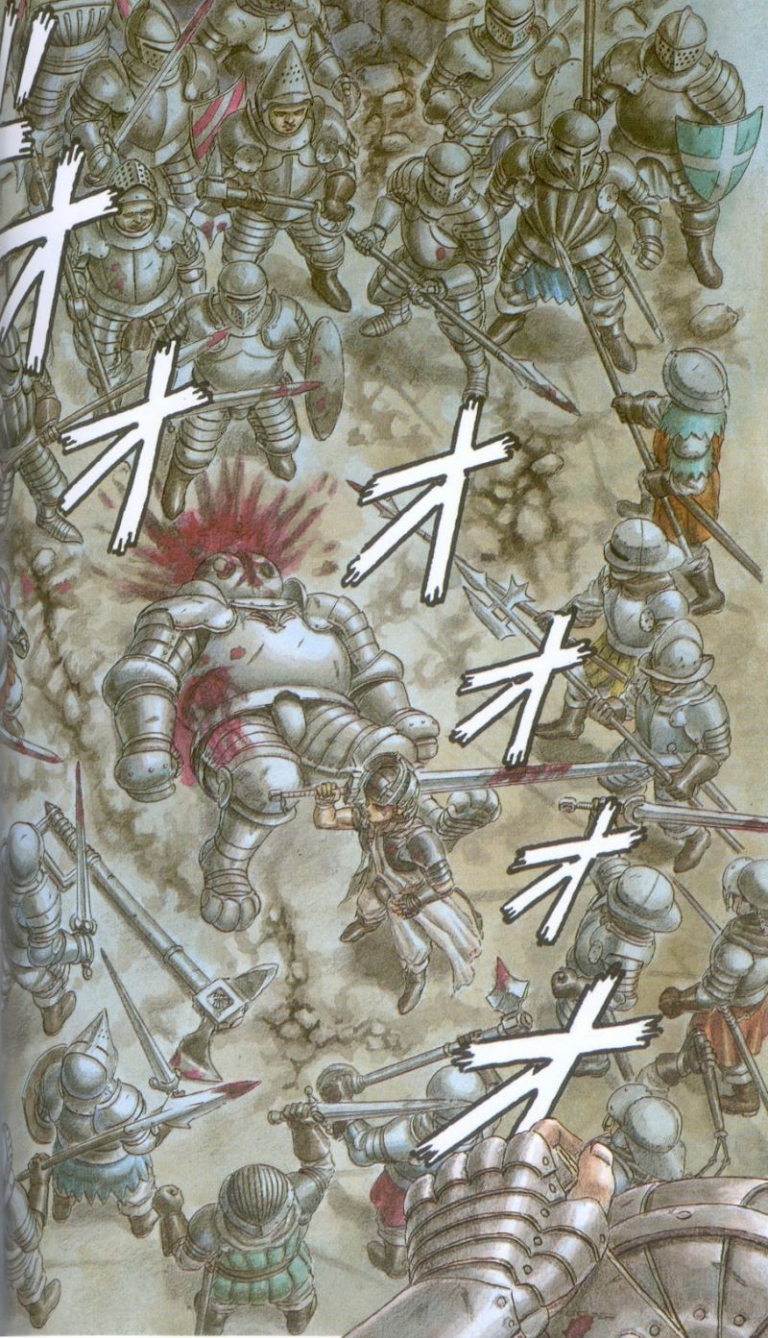










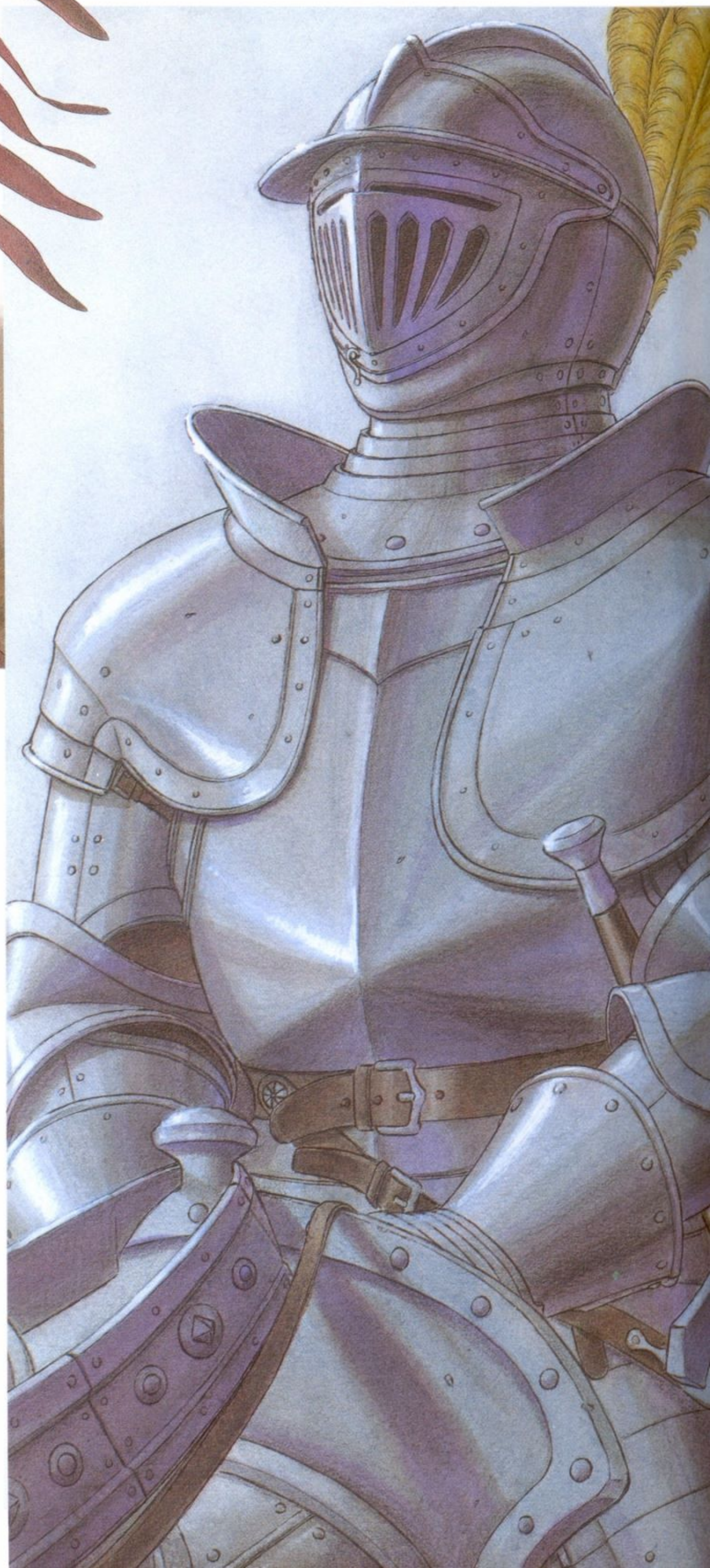
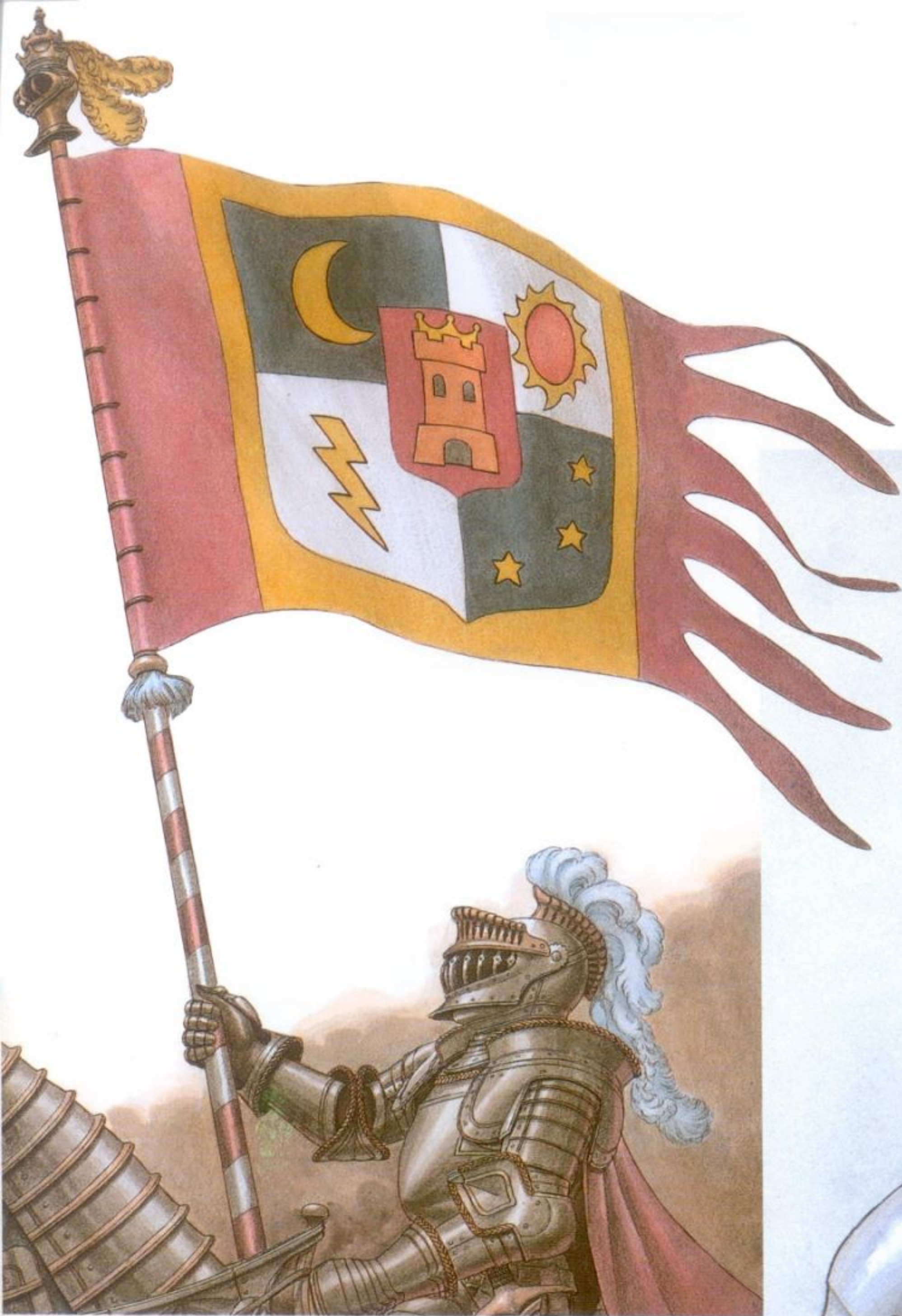


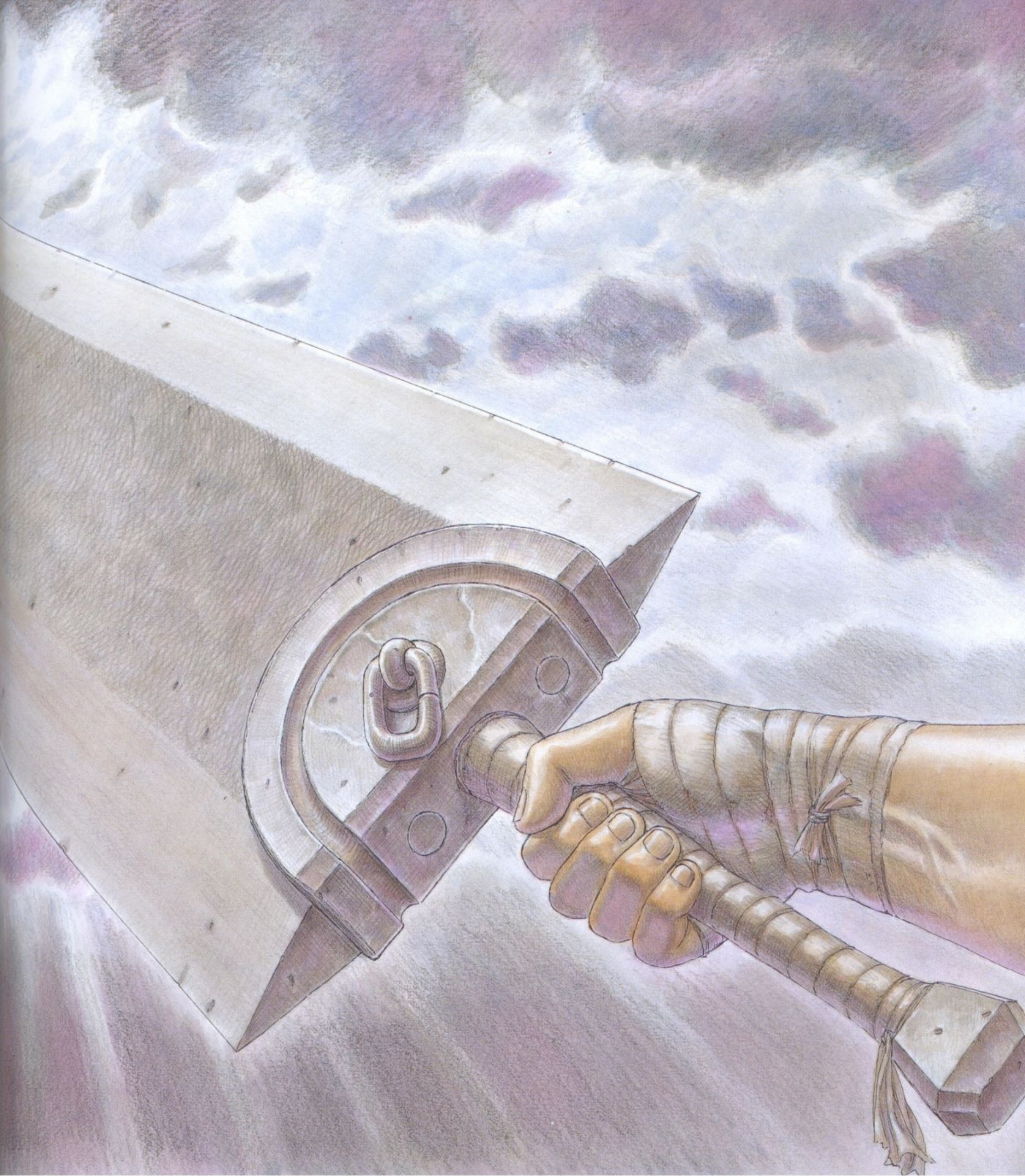






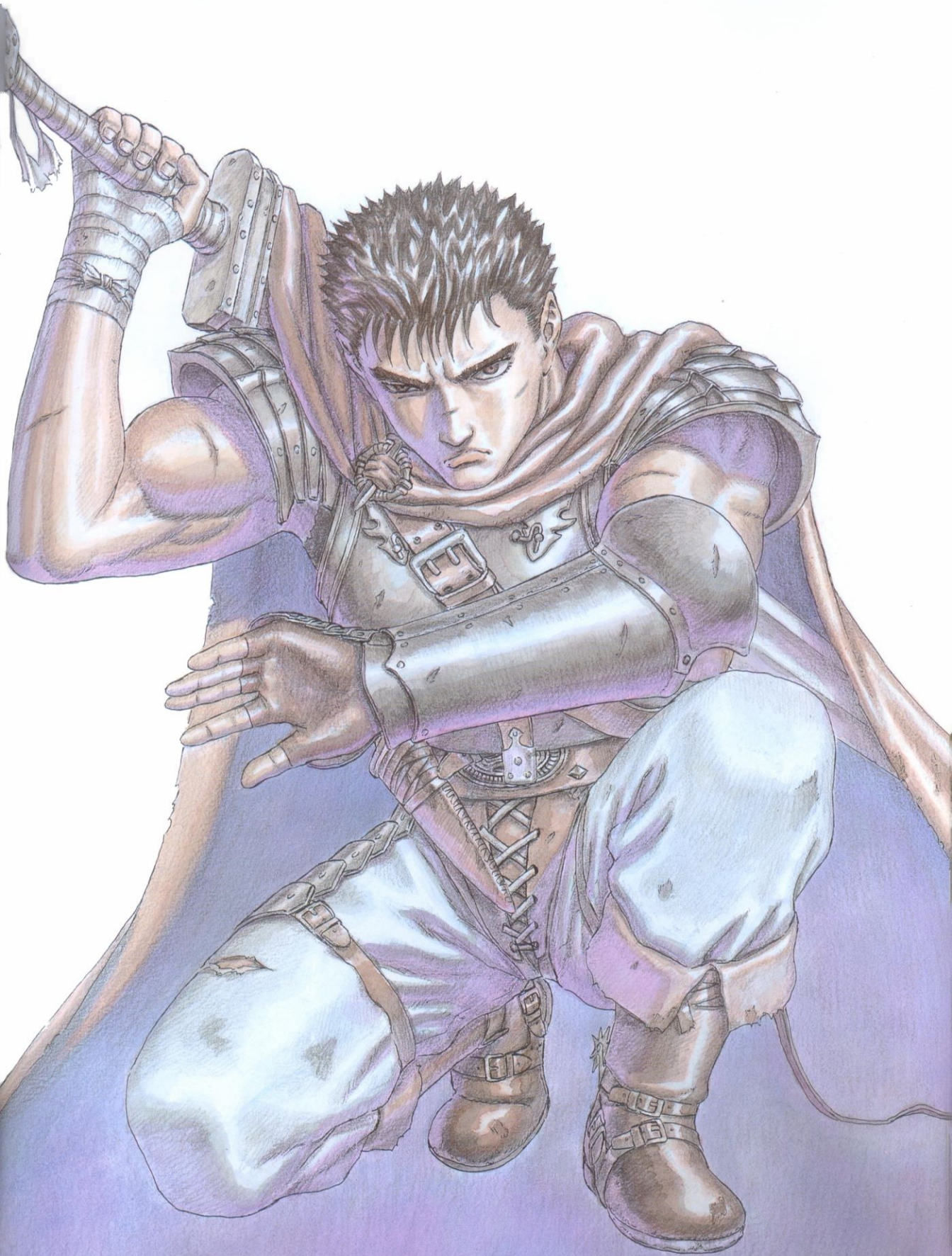


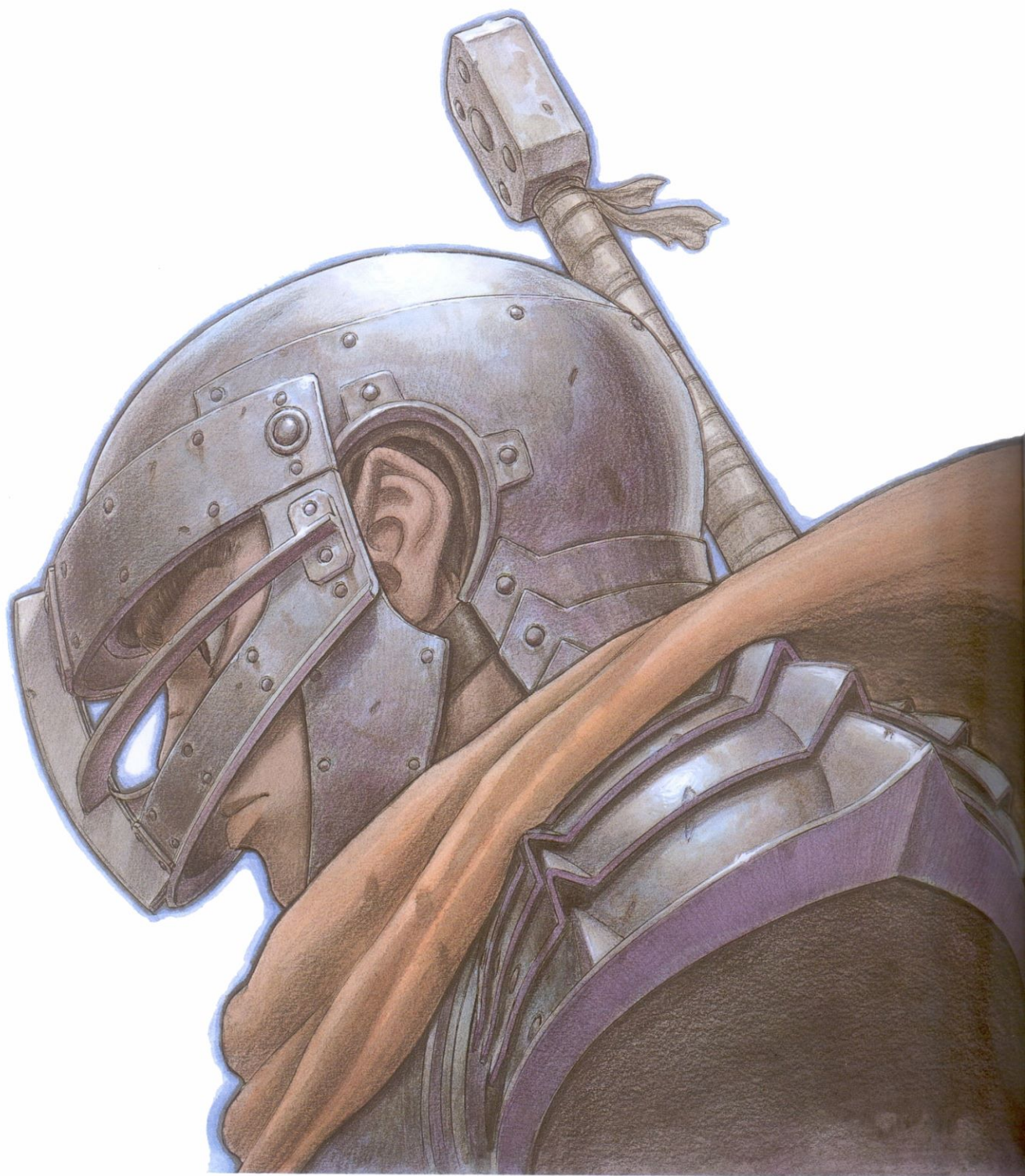




REVENGE 11: Titelblatt (*Animal House*, Oktober 1991)
36,2 x 25,7 cm







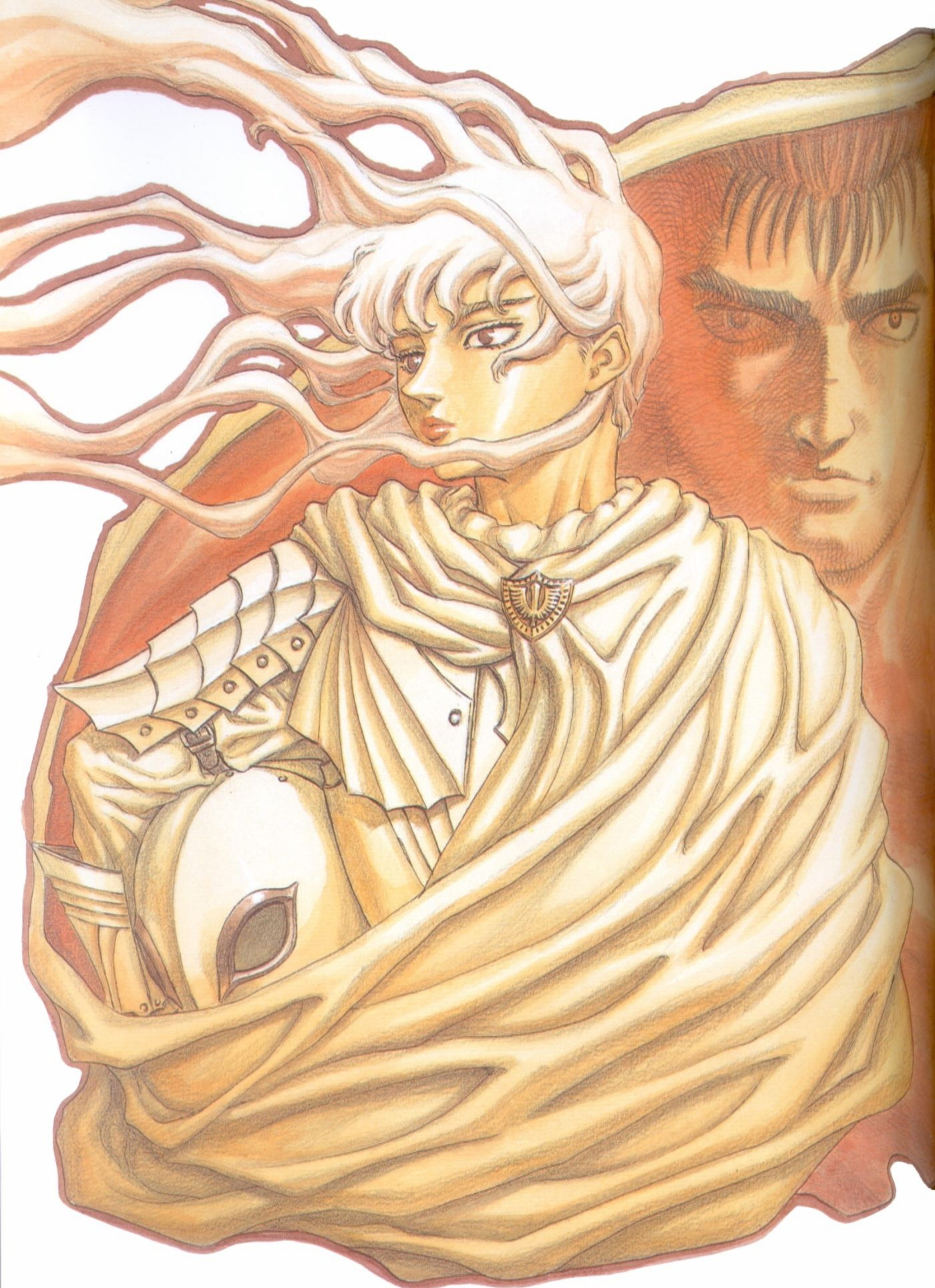


Entwurf (1996) — 33,1 x 24,2 cm





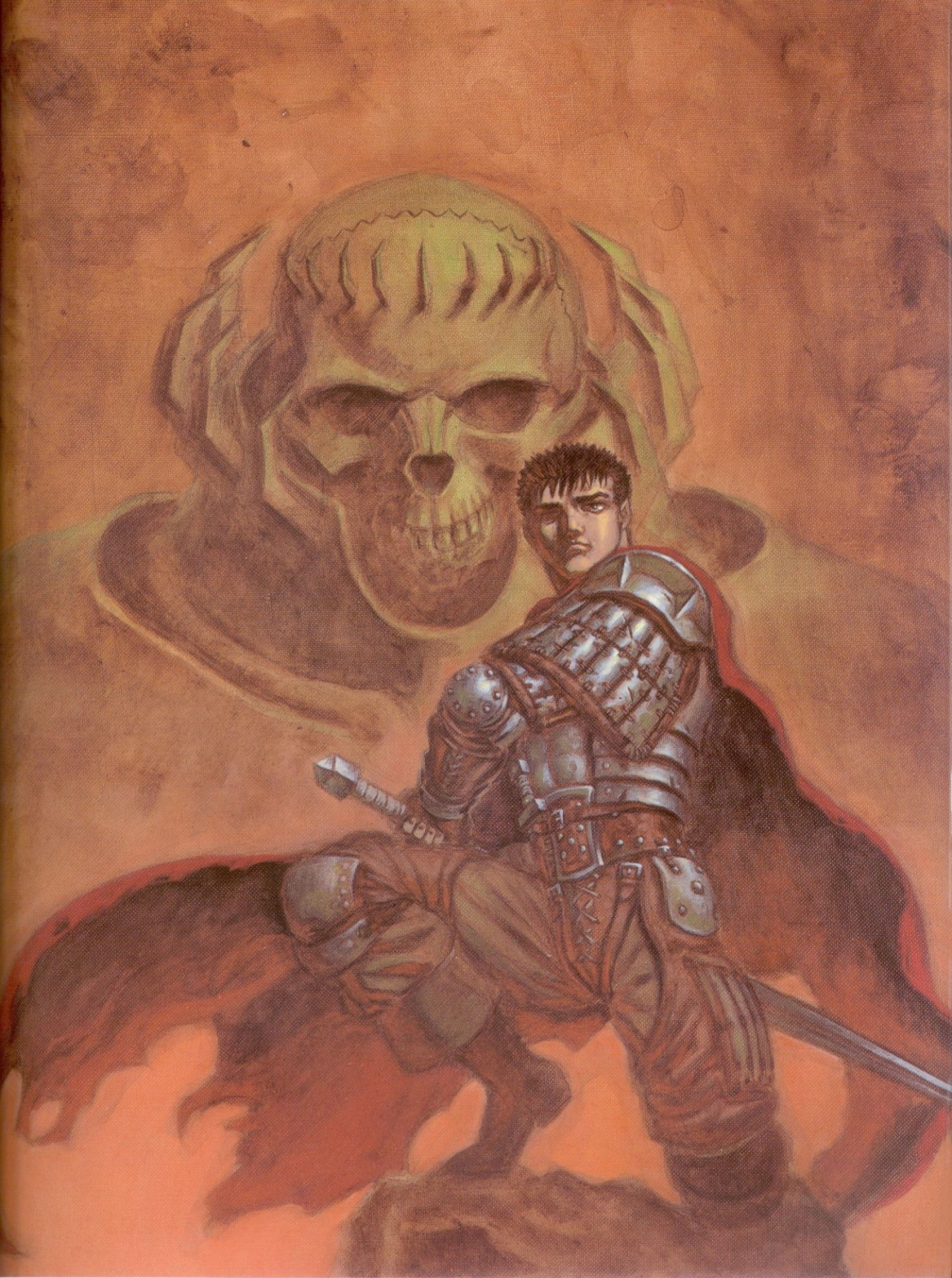




Episode Nr. 22: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 17/1994) — 36,2 x 51,4 cm





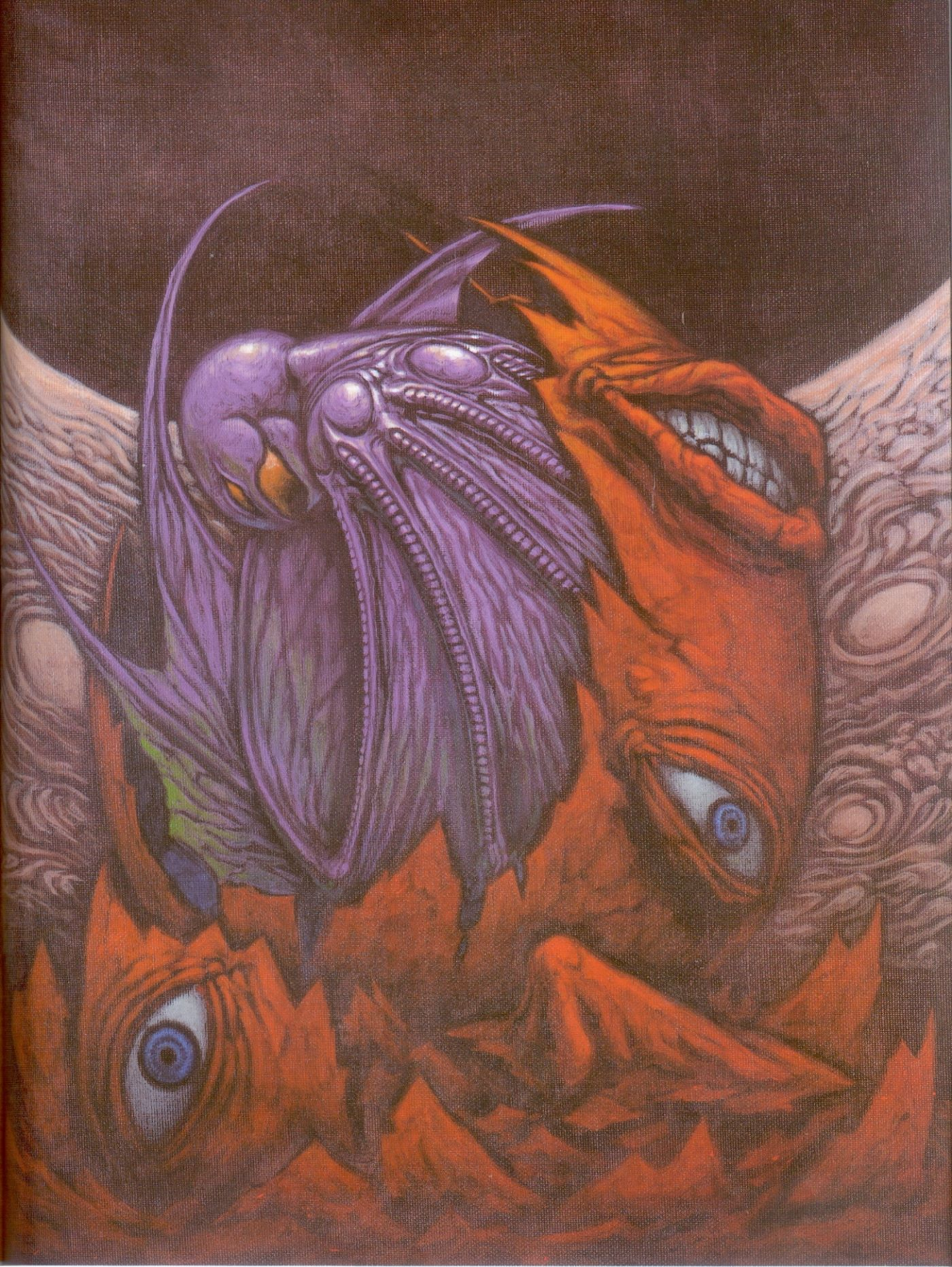








Entwurf (1996) — 45,5 x 38,0 cm





Episode Nr. 87: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 18/1996) — 41,0 x 31,8 cm



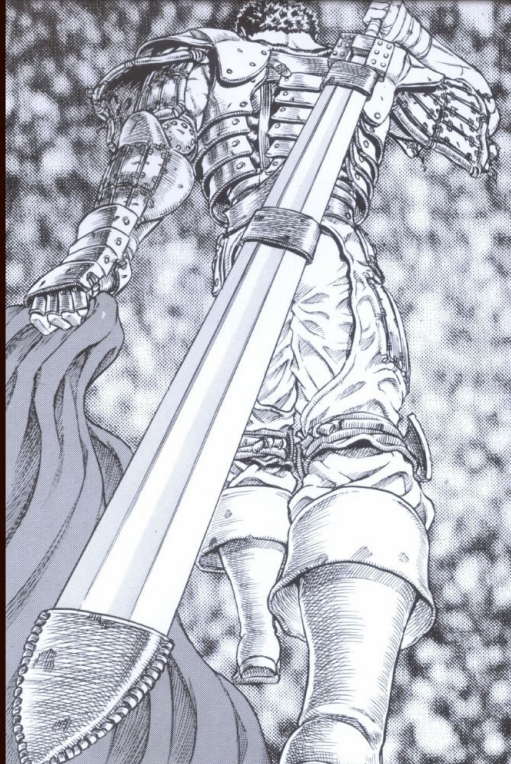


Episode Nr. 69: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 23/1993) — 41,0 x 31,8 cm



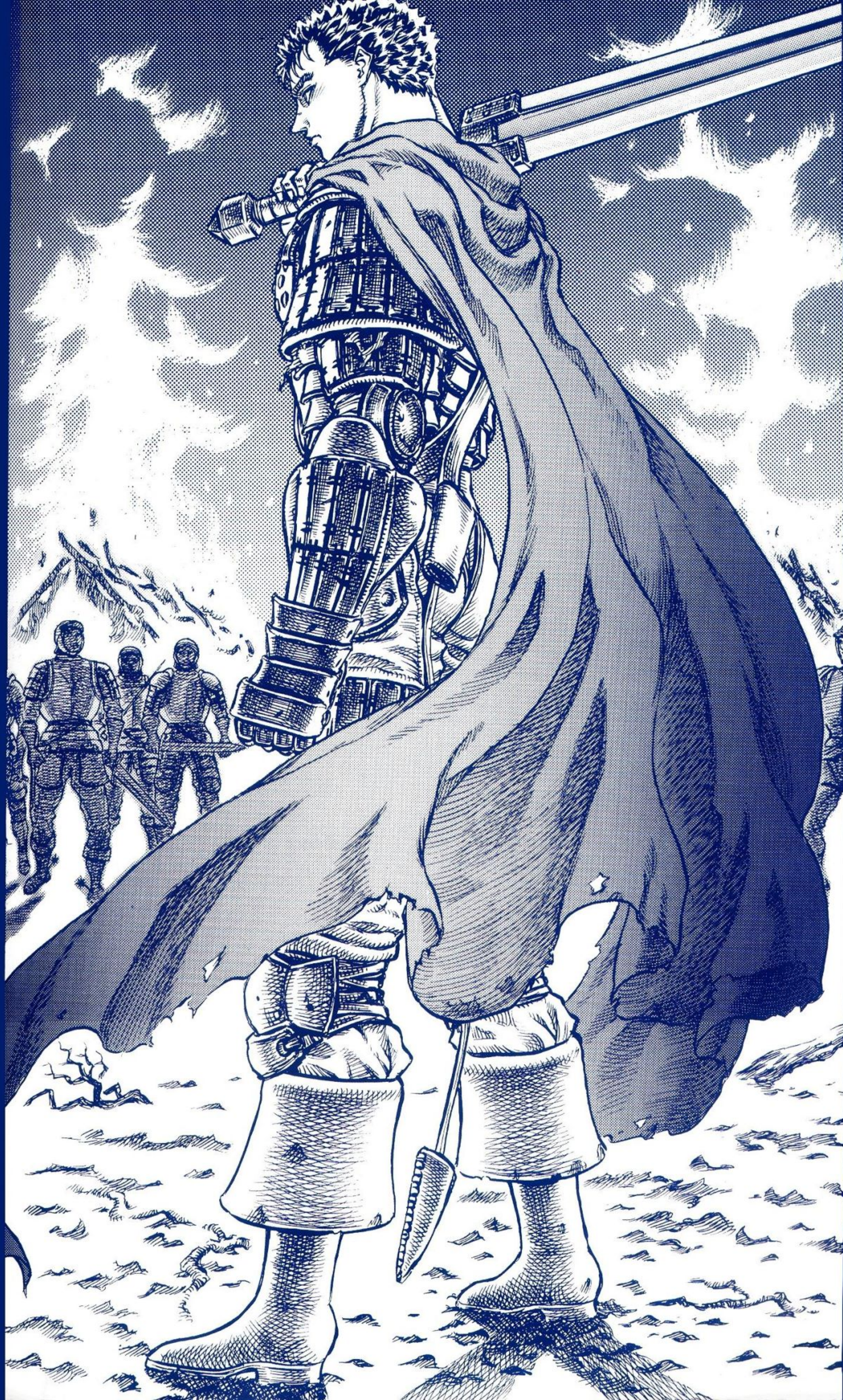


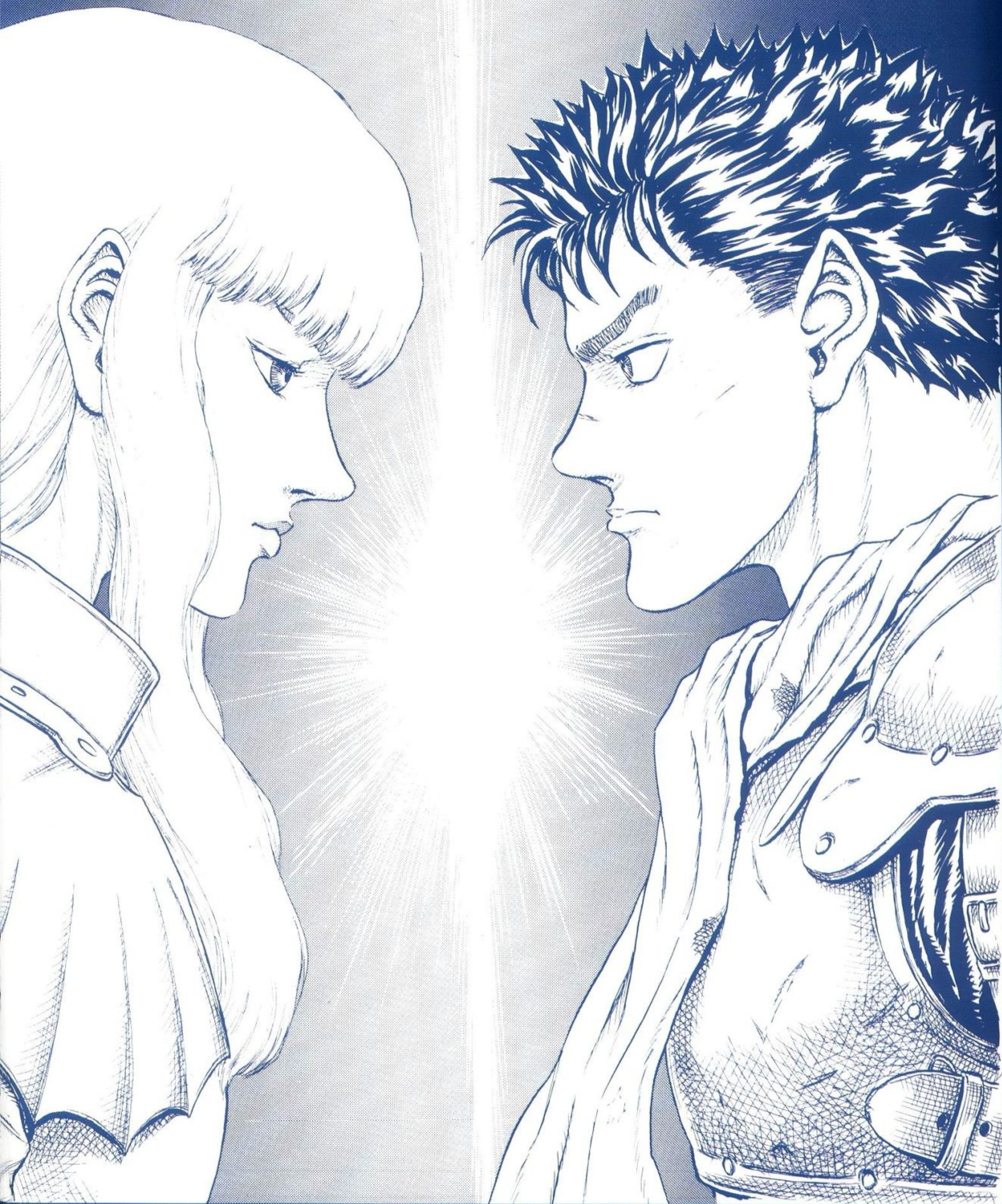




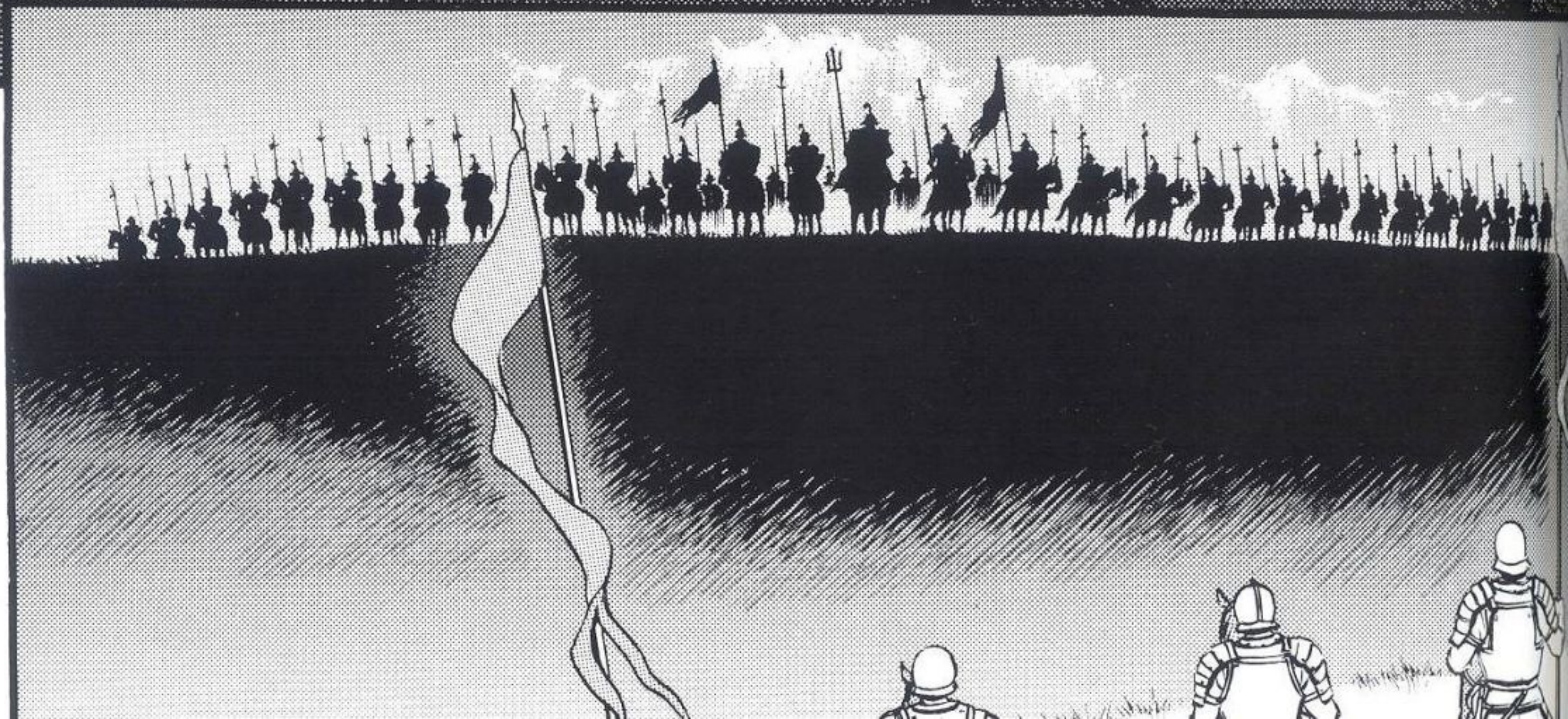
OL — Episode Nr. 48: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 24/1994)
UL — Episode Nr. 41: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 16/1994)
UR — Episode Nr. 11: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 7/1993)

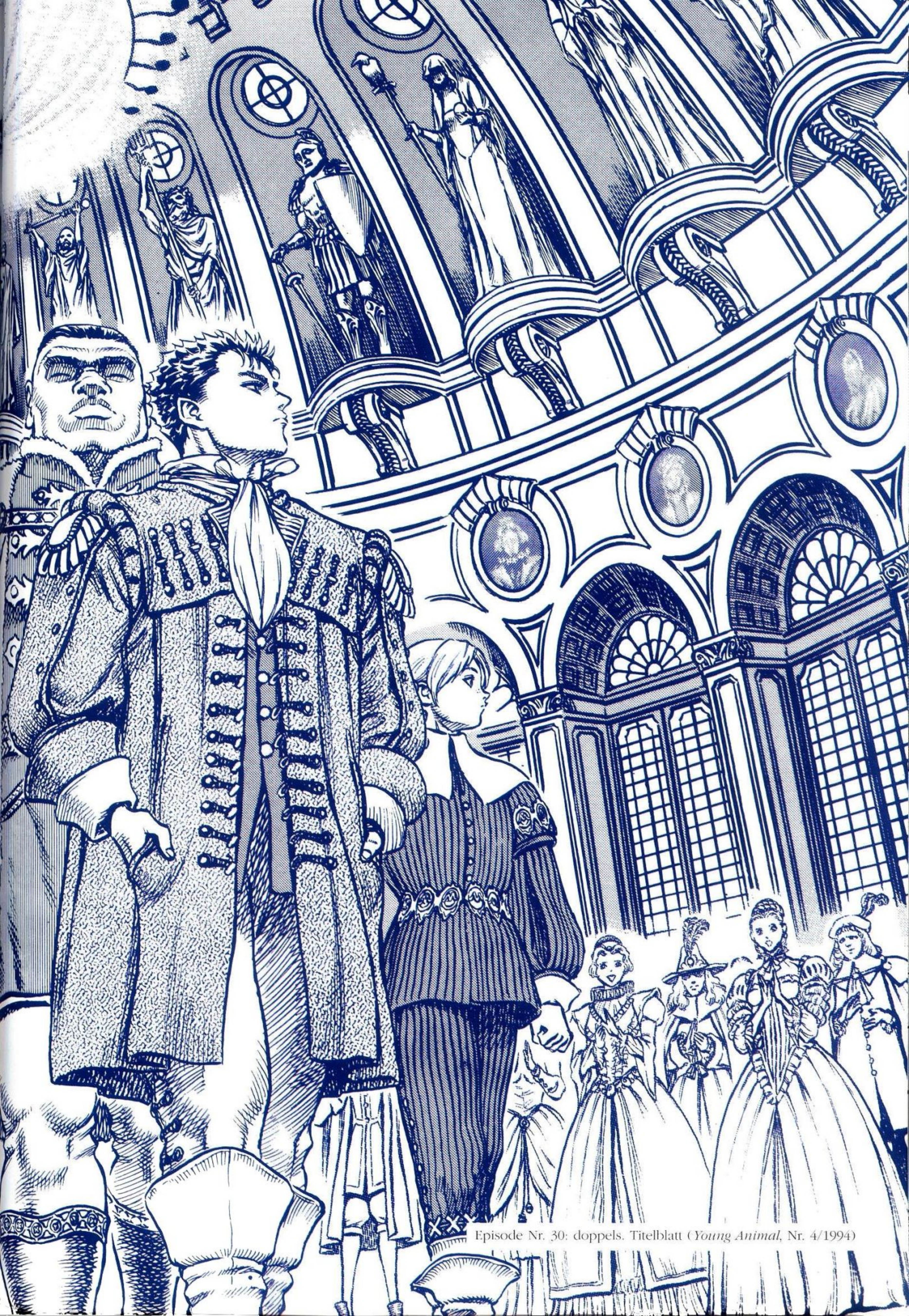




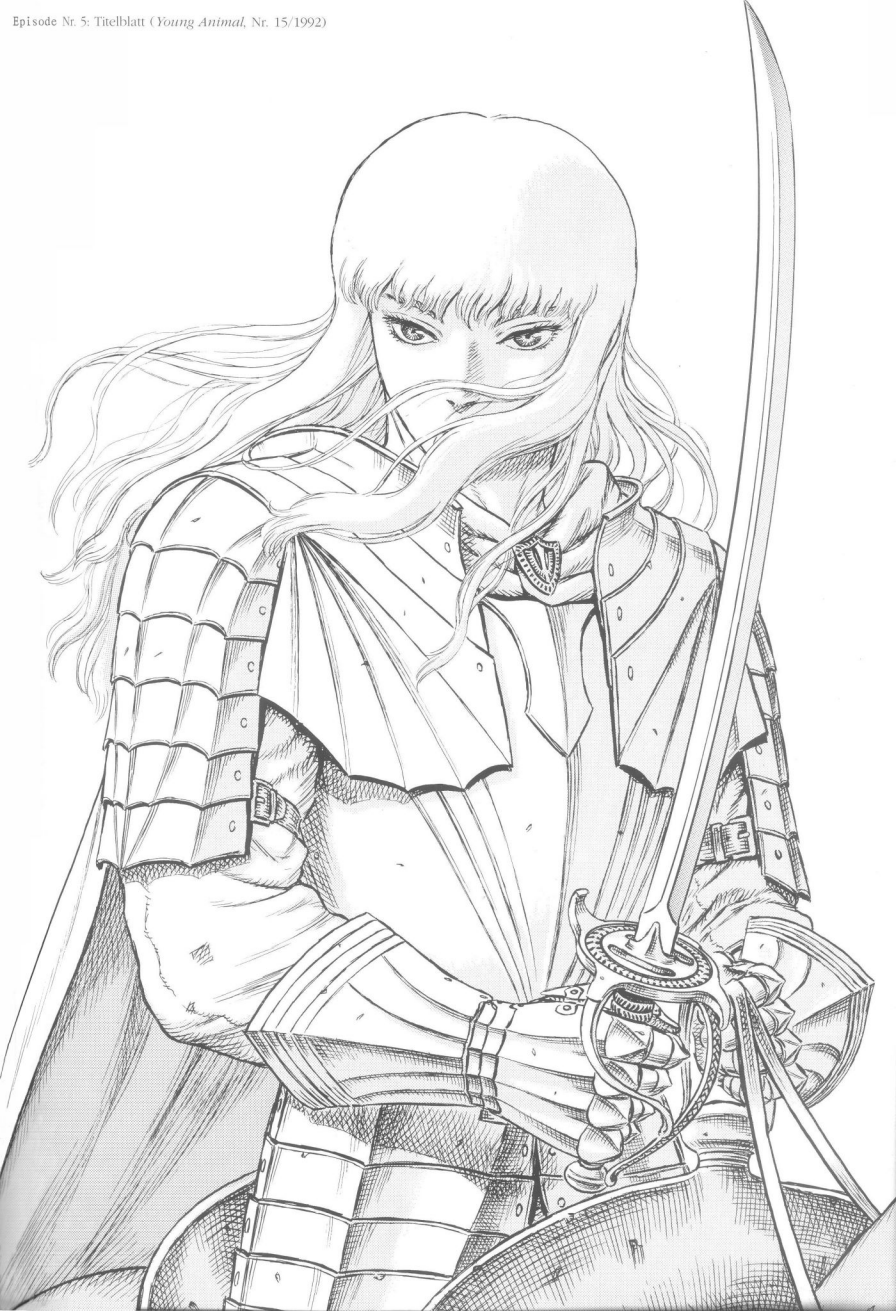






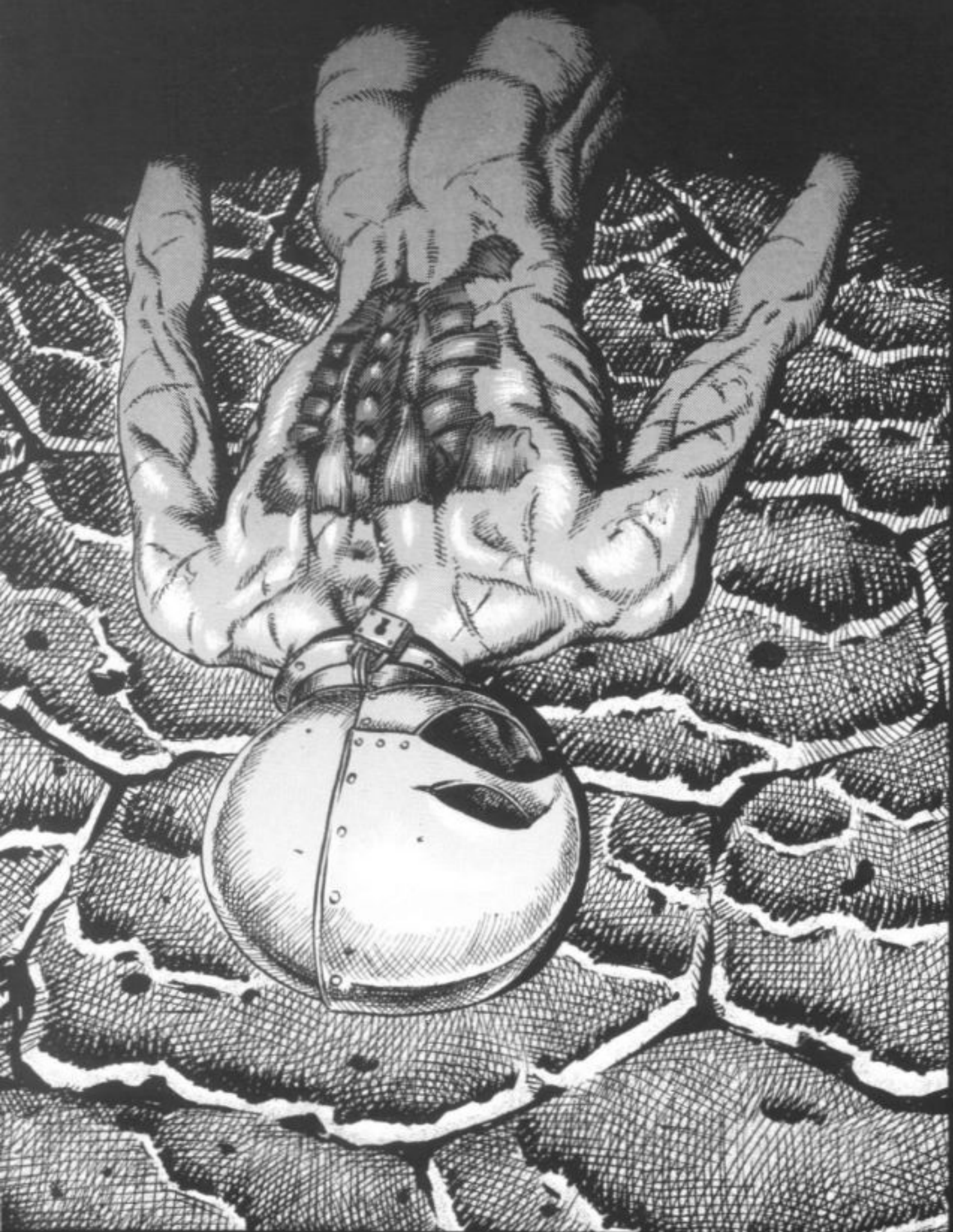








Episode Nr. 40: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 15/1994)



Episode Nr. 38: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 13/1994)

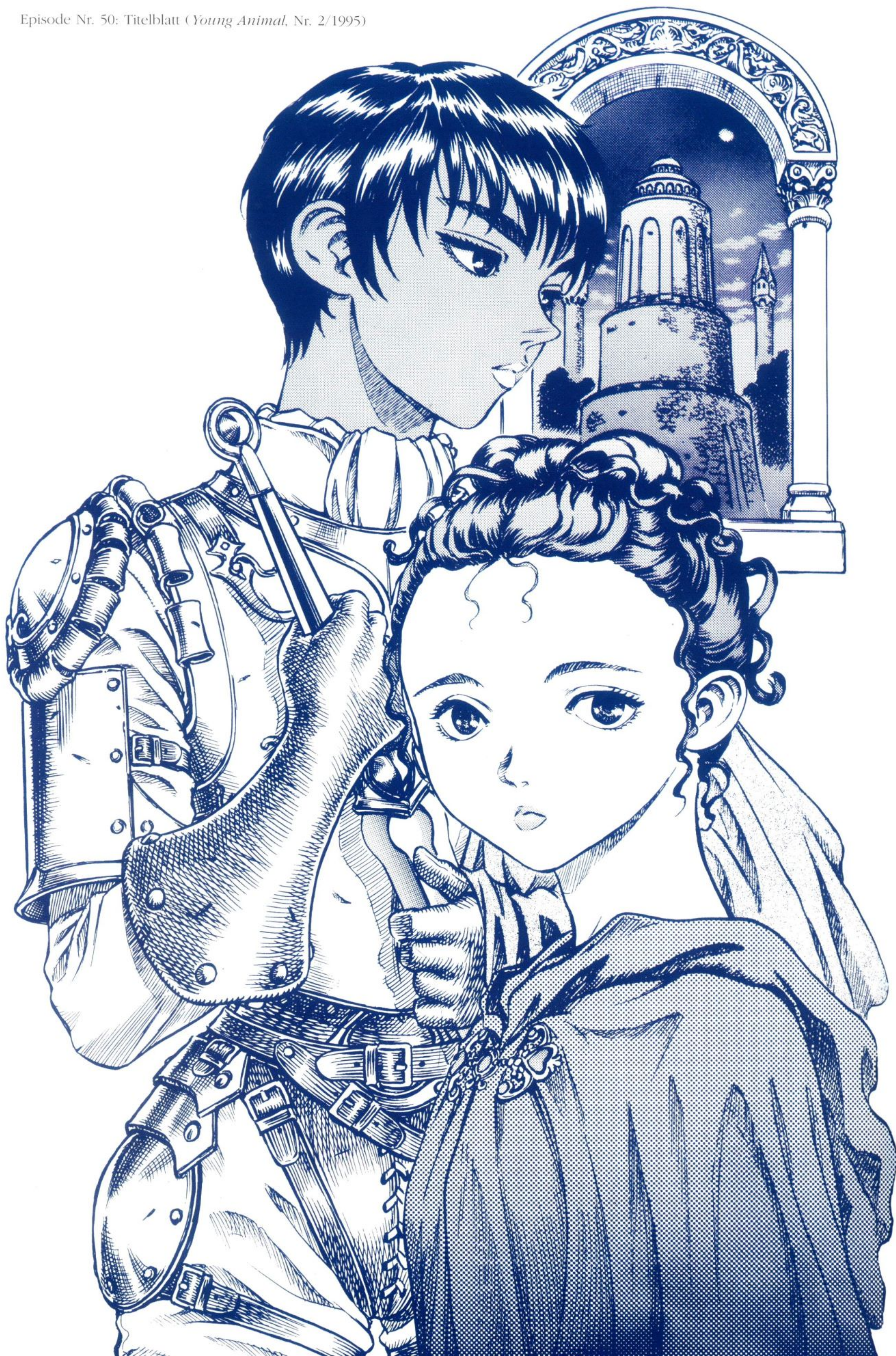
Episode Nr. 54: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 6/1995)

Episode Nr. 72: Titelblatt
(*Young Animal*, Nr. 2/1996)



Episode Nr. 67: Titelblatt
(*Young Animal*, Nr. 21/1995)

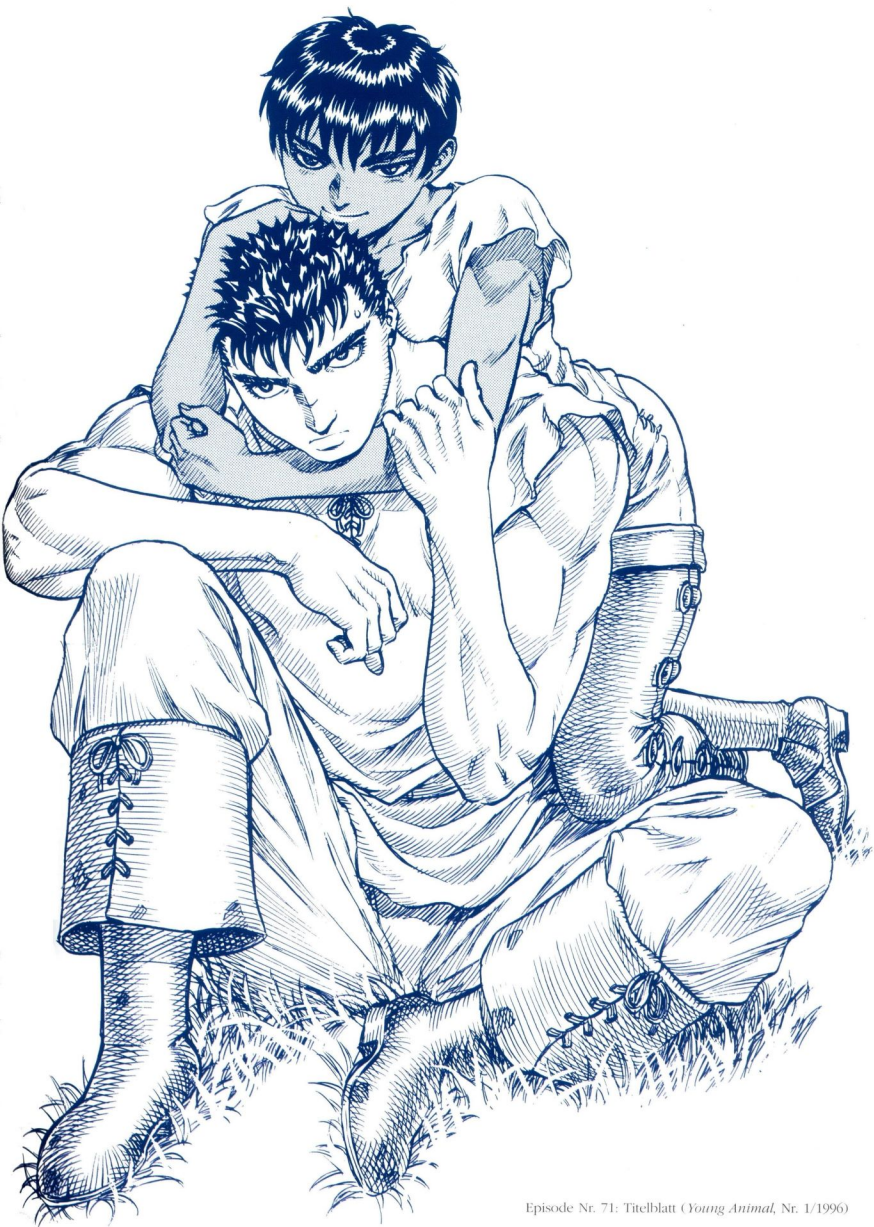


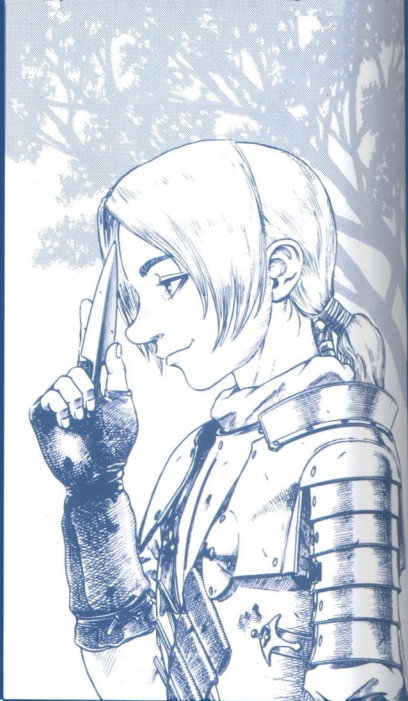


OR — Episode Nr. 15: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 11/1993)
UR — Episode Nr. 19: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 15/1993)
UL — Episode Nr. 45: Titelblatt (*Young Animal*, Nr. 20/1994)











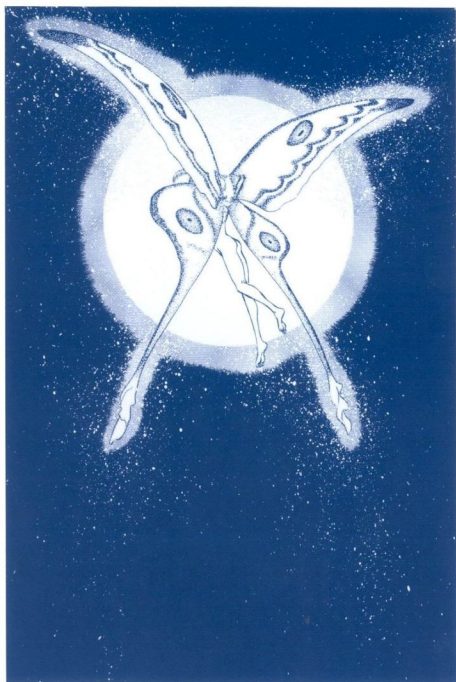












World Guide

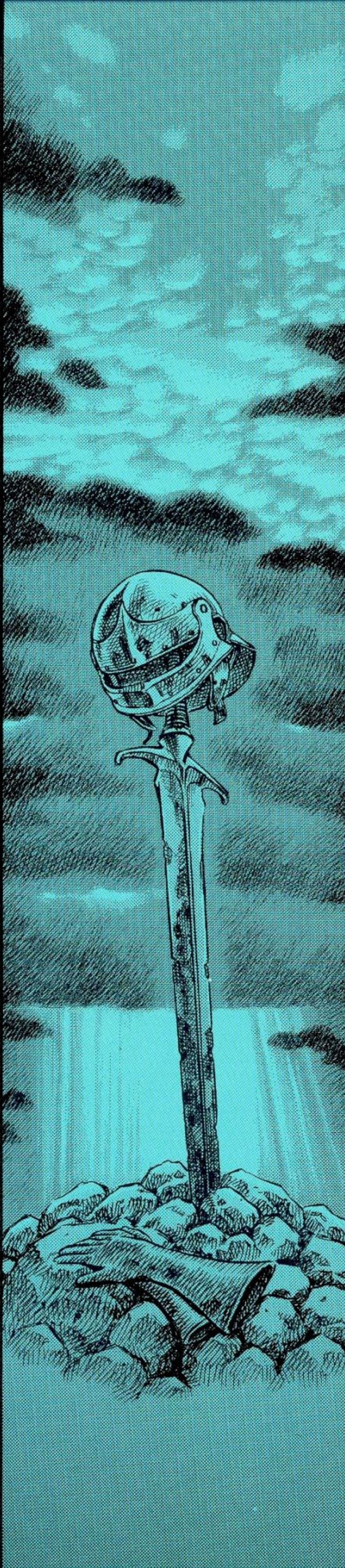






Berserk — es ist nun schon eine Weile her, daß der schwarze Ritter Guts mit seinem Schwert, das ihn an Größe bei weitem überragt, vor uns getreten ist. Er ist ein wie aus dem Nichts erschienener Held, der in einer Welt voller Dunkelheit lebt. Seine Grausamkeit läßt uns erschauern, sein wild bewegtes Schicksal reißt uns mit sich. Aufgelesen unter einem Leichnam und im Kampf herangewachsen, jagt er einem Traum nach... Guts — ein Mann, dem alles genommen wurde, ein Mann, der sein eigenes Leben den schwarzen Flammen der Rache geopfert hat, um sich selbst in einen Kampf zu werfen, den man nur als wahllos bezeichnen kann... Es beginnt mit einer unglücklichen Kindheit und Jugend, die bis zu jenem schicksalsträchtigen Aufeinandertreffen mit Griffith reicht. Es folgt die Zeit bei den "Falken", die man wohl zu Recht sein "goldenes Zeitalter" nennen muß. Dann sind es Begegnungen und Kämpfe mit monströsen Wesen, die unheilverkündende Schatten auf seine Zukunft werfen... Endlich, ein mühsam erkämpfter, kurzer Moment der Ruhe inmitten des endlosen, blutigen Schlachtens. Aber auch diese Ruhe wird ihm geraubt, und ein Ereignis in der Welt einer anderen Dimension führt dazu, daß er nun einen Weg ohne Licht gehen muß, auf dem der Tod sein Gefährte ist: die Sonnenfinsternis, ein Fest voller Verzweiflung und Schrecken, die einem das Blut in den Adern stocken lassen... Doch Guts kehrt aus dem Abgrund des Todes zurück und nimmt Abschied von seinem bisherigen Leben, um als der "Schwarze Ritter mit dem Brandmal" auf Wanderschaft zu gehen und die God Hand zu vernichten...

All das soll im folgenden rekapituliert werden — sein Werdegang, die Bedingungen, die ihn in seiner Zeit umgaben, all diejenigen Menschen, die etwas mit seiner Geschichte zu tun haben, die Ereignisse und Kämpfe, an denen Guts beteiligt war und auch die monströsen nicht-menschlichen Wesen. Dazu gehört auch manches, worauf während der Veröffentlichung bisher nicht eingegangen werden konnte, das jetzt aber durch Kommentare von Kentaro Miura selbst erhellt wird, etwa der Ursprung des Wappens der Falken, die Chronologie der Ereignisse, zukünftige Entwicklungen usw.. Wir werden also nach und nach die Geschichte eines Mannes enträtseln, der zum Spielball eines grausamen Schicksals wurde, der in einem Tal der Verzweiflung stehen muß und der dennoch wie entfesselt kämpft, sich windet und mit aller Macht gegen sein Schicksal auflehnt...



Gambino

Gambino ist Führer einer Söldnertruppe und gleichzeitig Ziehvater von Guts, der schon als kleiner Junge bei ihm den Schwertkampf erlernt. Aber Gambino ist auch der Auslöser eines Traumas, das Guts noch sehr lange mit sich herum-schleppen wird...



Sis

Sis selbst hat Guts aufgezogen und ihn wie eine Mutter aufgezogen. Zur Zeit, als sie auf das Findelkind traf, war sie seelisch nicht in bester Verfassung, denn erst drei Tage zuvor hatte sie ihr eigenes Kind durch eine Fehlgeburt verloren.



Kind durch eine Fehlgeburt verloren.



Guts wurde unter dem Leichnam seiner Mutter gefunden, man sagte ihm daher nach, ein Unglücksbringer zu sein. Auf Guts selbst hatte das zwar keinen direkten Einfluß. Aber es hinterließ Spuren im Herzen seines Ziehvaters Gambino und wurde so schließlich auf Umwegen zum Auslöser für einen Vorfall, der wie kein anderer die Persönlichkeit des Jungen beeinflussen sollte: Guts' Mord an seinem Ziehvater.

Geburt
War sein Überleben Glück oder Unglück?

Geburt

Guts' Kindheit

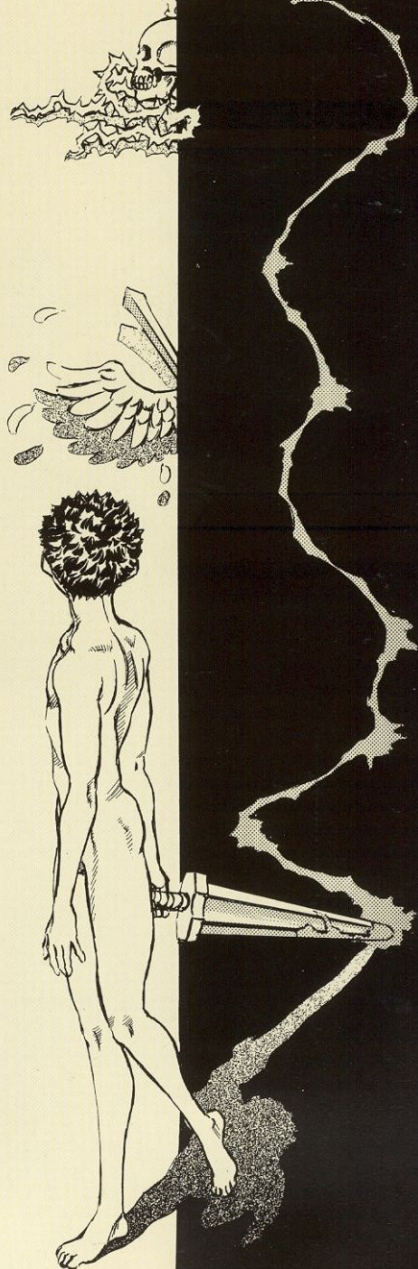
Eine Zeit verlorener Liebe



Ein Schwertkämpfer erwacht

Durch eine Seuche verliert Guts Sis. Zum ersten Mal muß er den Verlust von Liebe verkraften, aber ihr Tod hat noch weitere Konsequenzen für ihn, Stichwort "Unglücksbringer": Sis' Tod ruft ihm Herzen von Gambino die Erinnerung an dieses Wort wach, das nun nach und nach immer mächtiger wird. Ihr Tod ist der Auslöser für den Verlust aller Liebe und Zuwendung, die Guts bis dahin erfahren hatte.

Trennung Der Tod der Ziehmutter



嘘だ!!

15 Jahre

Ein Junge als Schwertkämpfer: Erste Gehversuche

Guts tötet Gambino, den einzigen Menschen, dem er Liebe entgegenbrachte. Guts wird aus der Söldnertruppe, seiner Ersatzfamilie, verjagt und verliert alles, was bisher sein eigen war. Zwei Jahre später erscheint dieser Junge auf einem Schlachtfeld in der Gestalt des Schwertkämpfers Guts. Dieser Guts kennt keine andere Art zu Leben als den Kampf und glaubt nur an sein Schwert und an sein eigenes Können.



Donovan

Donovan ist ein Söldner in Gambinos Truppe. Er verläßt sich weniger auf Technik als vielmehr auf rohe Kraft. Seine Lieblingswaffe ist die Streitaxt. In der Nacht, die auf Guts' Feuertaufe auf dem Schlachtfeld folgt, kauft er Gambino den Jungen für 3 Silbermünzen ab und wird zum direkten Auslöser von Guts' Trauma. Donovans sexuelle Vorlieben konzentrieren sich auf Jungen und Männer, aber wie er selbst sagt, war das unter Söldnern offenbar keine Seltenheit. Am Ende stirbt er durch die Hand von Guts.



Der Schatten eines Verdachts

Im zarten Alter von 9 Jahren wird Guts Unschuld von Donovan geraubt. Das Ereignis hinterläßt eine große Wunde in seinem Herzen und entwickelt sich später zu einem Trauma. Donovans Behauptung, Guts von Gambino verkauft worden sei, läßt im Körper des Jungen verhärteten. Gambinos unethisches Verhalten kann den Verdacht anfangs streuen, aber zwei Jahre später wird alles zu erschöckernden Gewißheit, die eine große Wunde in Guts' Herz hinterläßt. Schließlich erliegt Guts Donovan mit den eigenen Händen.

11 Jahre



9 Jahre



Gambino erleidet eine Verletzung, die sein Dasein als Soldat für immer beendet. Er flüchtet in den Alkohol und steigert sich immer stärker in den Wahn, daß Guts für sein ganzes bisheriges Unglück verantwortlich ist. Als Gambino eines Tages durchdreht, wird der schon längst erloschene Verdacht für Guts doch noch zur schlimmen Gewißheit. Die beiden geraten heftig aneinander. Tragischer Unfall oder unvermeidliche Folge? Guts setzt jedenfalls all seiner bisherigen Liebe ein Ende und das auch noch in der denkbar schlimmsten Form — er ermordet seinen Ziehvater eigenhändig.



Alles verlieren, woran man geglaubt hat...

Abschied



Die Wunde auf der Nase

Der Schwertkämpfer Guts betritt die Bühne! Wie stark ist er wirklich?

Die Schlacht um eine Burg. Ein junger Söldner spaltet den Schädel des als "Dreihundert-Schlächter" berühmten Basooso mit einem einzigen Hieb seines unnatürlich langen Schwertes. Es ist der herangewachsene Guts, der erkennen läßt, daß seine Fähigkeiten mit dem Schwert im Verlauf vieler grausamer Schlachten immer weiter verbessert wurden und ein beachtliches Niveau erreicht haben.

DER ERSTE KONTAKT

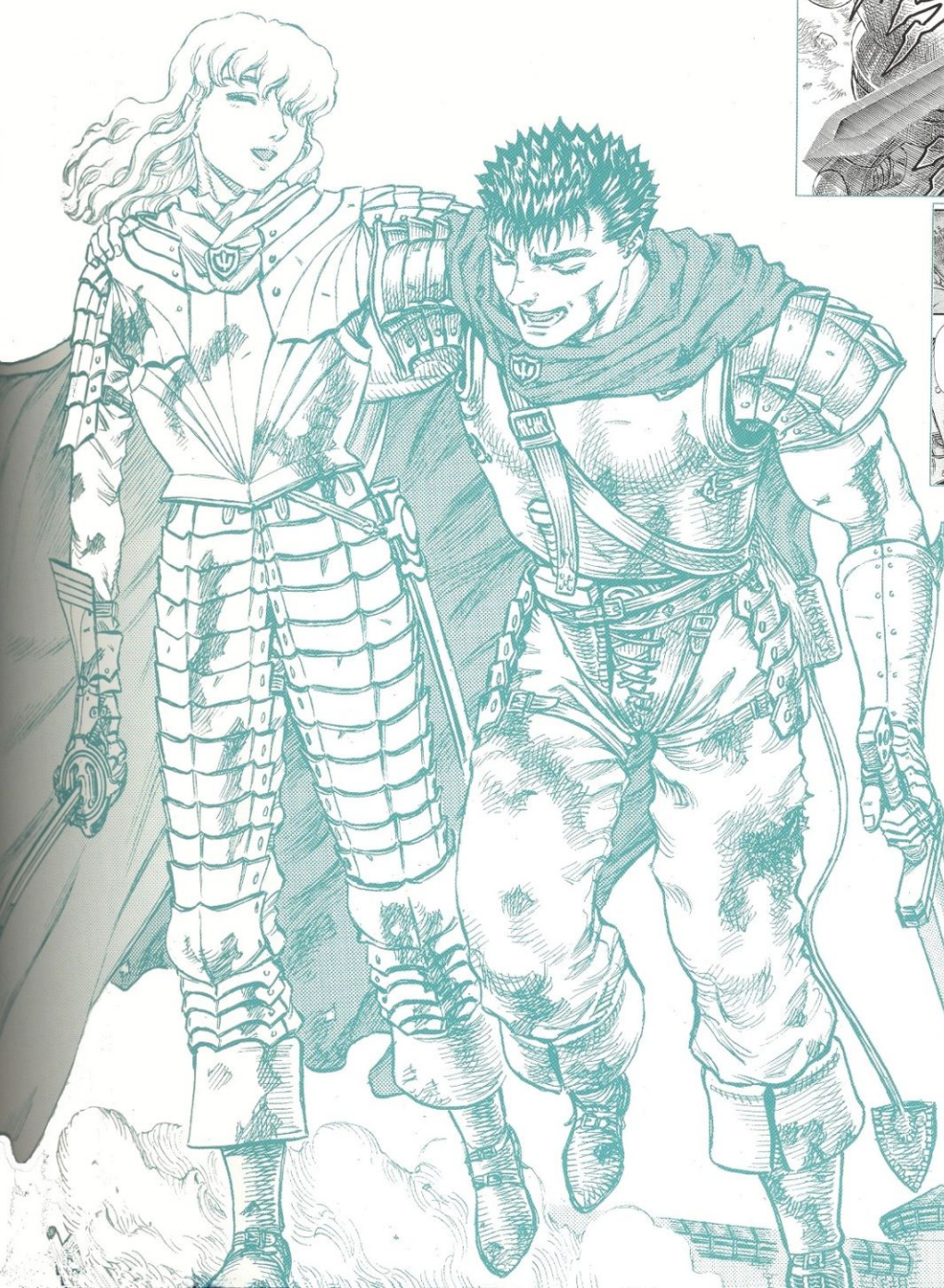
Es begann mit dem Angriff von Korcas

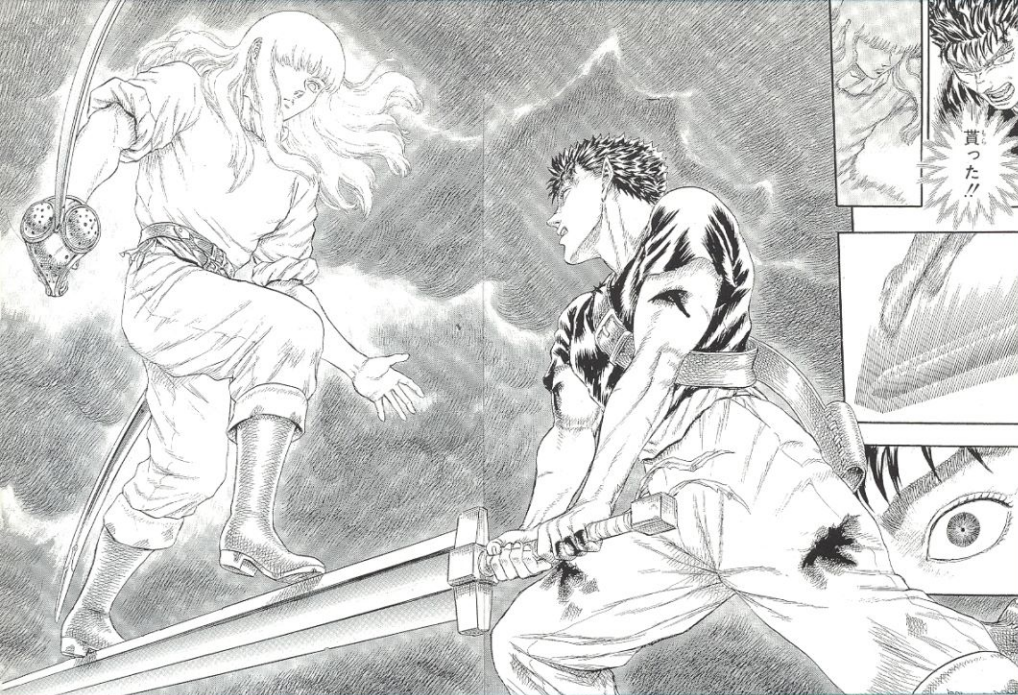


Am Tag nachdem Guts Basooso niedergestreckt hat, wird er von dem Falken Korcas und einigen seiner Leuten überfallen. Sie haben es auf die Belohnung in Guts' Besitz abgesehen. Aber Korcas überschätzt sich maßlos und verliert in kürzester Zeit zwei seiner Leute. Selbst die ihm zur Hilfe eilende Nummer zwei der Falken, Kjskar, gerät in eine bedrohliche Lage...



Die Begegnung mit den Falken





Guts gegen Griffith - Das Duell

Die Not seiner Leute ruft schließlich Griffith auf den Plan. Sofort ist klar, daß hier Stärke (Guts) gegen Schnelligkeit (Griffith) ansetzt. Guts scheitert an der gegnerischen Schnelligkeit, die der eigenen Stärke geschickt ausweicht. Auch wenn es ihm ganz offensichtlich nicht gerade leicht fällt, fügt er schließlich in seine Niederlage...



GUTS GEGEN GRIFFITH - ZWEITE RUNDE

Muß Guts den Falken beitreten? - Der Kampf entflammt erneut!

Und wieder stehen sich die beiden Helden gegenüber. Diesmal geht es um Guts' Eintritt bei den Falken. Daß hier Stärke gegen Schnelligkeit und Geschick steht, ist noch deutlicher als zuvor. Guts hat zwar das Handicap, gerade erst seine Verletzung auskurieren zu haben, aber der Kampf läßt keinen Zweifel darüber, daß Griffith ihm einfach klar überlegen ist. Guts zeigt einen geradezu unbarmherzigen Siegeswillen und fängt sogar eine Schlägerei an, aber sein Schicksal wird am Ende durch Griffith' überlegenes Geschick besiegt. Eine bittere Niederlage.



Griffith hatte am Tag zuvor den Kampf zwischen Guts und Basooso beobachtet. Er erkannte auch, daß Guts Art zu kämpfen darin bestand, sich ganz bewußt in Todesgefahr zu begeben. Griffith gesteht Guts, daß er ihn interessant findet und ihn mag. "Ich will dich, Guts!" Auch das waren Griffith' Worte...



Neue Kameraden

"Damit gehörst du mir!" Mit seiner Überlegenheit ist es Griffith gelungen, Guts' Schultergelenk auszukugeln und ihn zu seinem persönlichen Besitz zu machen. Aber für Guts, der seit dem Tod von Gambino als Einzelgänger gelebt hatte, ist dies auch ein Moment, in dem er viele neue Kameraden gewonnen hat.



Griffith



Manchmal wirkt er arglos und naiv, manchmal kalt und brutal. Er ermöglicht das, was alle für unmöglich halten, und auch der Gott des Schicksals meint es gut mit ihm. Ein Mann der alles besitzt, was man braucht, um andere Menschen in seinen Bann zu ziehen. Aber er selbst steigt niemals in den Kreis dieser Menschen herab, sondern zieht seine Runden weiter wie ein einsamer Falke in luftiger Höhe.

Ein gemeinsamer Traum

Ein großer Traum

Der Traum, ein eigenes Reich zu besitzen. Im Unterschied zu den Söldnern anderer Trupps, die an nur an ihr Überleben und an ihr Geld denken, gibt dieser Traum dem Leben all derer, die ihn teilen, einen Sinn. Auch dies ist ein wichtiger Faktor, der Menschen an Griffith binden kann.

Ein Mann, der andere Menschen anzieht



Umgänglichkeit

Charisma

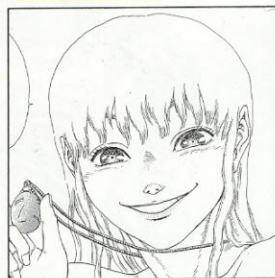
Vertrauen

Gerissenheit



Eine überlegene, bis ins letzte ausgetüftelte Taktik. Griffith läßt sich immer etwas einfallen. Diese Gewißheit erhöht den Kampfgeist aller, die unter seinem Befehl kämpfen, was wiederum für den Erfolg im Krieg förderlich ist. Ein wichtiger Faktor, um das Vertrauen seiner Leute zu erhalten.

Janköpfigkeit



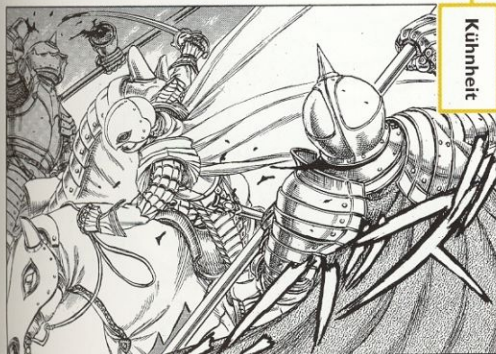
Kühle Vernunft

Gefühle können ihn nicht aus der Bahn werfen. Er wird von Vernunft beherrscht, und um seinen Traum zu verwirklichen, zögert er nicht, den Weg zu wählen, der am sichersten und zuverlässigsten ist. Das beruht auf der Überzeugung, daß zuverlässig und immer weiter siegen das einzige ist, was er den Männern geben kann, die tagtäglich ihr Leben für ihn riskieren.

Lachen und Arglosigkeit eines Kindes

Es kommt vor, daß er arglos wie ein Kind lacht oder Späße treibt. Für einen Menschen, der Anführer einer Truppe wie der der Falken ist, vermittelt er einen unerwartet hohen Grad an Umgänglichkeit. Auch dies ist Teil der Faszination, die andere Menschen an ihn zieht und an ihn bindet.

Kühnheit



Wenn seine Taktik gerissen ist, muß man seine Art, mit dem Schwert zu kämpfen, kühn nennen. Niemand bei den Falken kann so mit dem Schwert umgehen wie er (vor allem nicht so schnell und so geschickt), eine Tatsache, die Vertrauen in Griffith' Fähigkeit schafft, auch mit starken Gegnern fertig zu werden.

Woher stammt sein Helm?

Griffith' Helm besitzt eine einzigartige Form. Sie dürfte dem Kopf eines Falken nachempfunden sein. Sein Schimmel trägt Gegenstände mit ähnlichem Design. Die Neigung, seine Umgebung mit Gegenständen zu schmücken, die etwas Besonderes an sich haben, ist eine Seite von Griffith, die zeigt, daß er sich von der Masse abhebt.





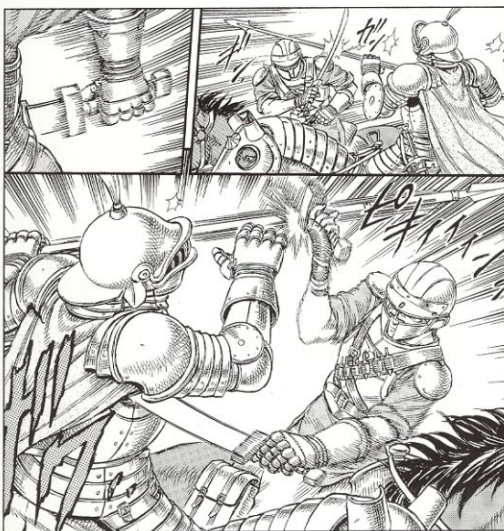
Der geschwätzige Kauz Korcas

Als Korcas ganz am Anfang über Guts herfällt, verliert er zwei seiner Leute. Das mag der Grund dafür sein, daß er bis zum Schluß keine Anstalten macht, Guts zu akzeptieren. Bevor er zu den Falken stieß, war er der Anführer einer Bande von Räubern. Er läßt niemals ein gutes Haar an Guts, aber als dieser die Falken verlassen will, rastet Korcas' richtig aus. Das zeigt, wie wichtig Guts am Ende für ihn geworden ist, obwohl er das selbst vielleicht gar nicht bemerkt hat.



Ein typischer Söldner und irgendwie menschlich

Ein verschrobener Kauz, der die Erfolgreichen beneidet und an allem und jedem etwas auszusetzen hat. Vielleicht ist er in gewissem Sinne der "menschlichste" der Falken und der, der den typischen Söldner dieser Zeit am besten verkörpert. Er ist ein guter Schwertkämpfer (sonst wäre er auch wohl nicht in die Führungsriege aufgestiegen), aber im Vergleich zu den anderen Führungspersonen wirkt er deutlich schwächer. Aber vielleicht ist das ja genau die Art von Mensch, die bis zum Ende überlebt...



Seine Geschicklichkeit zeichnet ihn aus!

Judeau ist nicht nur mit dem Mundwerk geschickt. Er scheint alle möglichen Kunstfertigkeiten zu besitzen und seine Kampfkraft ist hoch einzuschätzen. Er kann beide Hände einsetzen und kämpft mit zwei Schwertern, die wie riesige Messer aussehen. Am geschicktesten ist er im Messerwerfen. Er selbst sagt, daß er sich diese Technik angeeignet hat, als er mit einer Gruppe von fahrenden Schaustellern durchs Land zog, bevor er zu den Falken stieß. Judeau ist ein Typ, der mit seinem Mund genauso schlagkräftig sein kann wie mit seinen Händen.



Geschickt mit Hand und Mund Judeau

Judeau ist der Redner unter den Falken. Womit nicht gemeint ist, daß er pausenlos am Quatschen ist. Er analysiert korrekt, findet zuverlässig die Wahrheit heraus und kann den Weg dahin sehr verständlich erklären. Eine Figur, über die sich der Leser sicherlich freut. Er neigt zwar dazu, sich um andere zu kümmern, aber eben nie so sehr, daß es aufdringlich wird. Dafür ist sein Balancegefühl auch vielzu ausgeprägt. Ihm obliegt es auch, als "Schmieröl" dafür zu sorgen, daß es bei den zwischenmenschlichen Beziehungen der Falken nicht zu viel Reibung gibt.



Mitglieder der Falken



Ein warmherziger Hüne Pipin

Pipin hat früher einmal in einem Bergwerk gearbeitet und ist ein Haudegen wie aus dem Bilderbuch. Er spricht kein Wort mehr, als absolut notwendig. Dank seines riesigen Körpers gehört er zu der Sorte Kämpfern, die sich mit Hilfe der Kraft durchsetzen. Das heißt nicht, daß er schwer von Begriff ist. Wie ein Philosoph denkt er viel nach, und es gelingt ihm, das Wesen der Dinge sicher zu erfassen. Er verbreitet eine Atmosphäre von Wärme in seiner Umgebung. Bei Kindern, die ja instinktiv das wirkliche Wesen von Menschen durchschauen, ist er deshalb sehr beliebt.



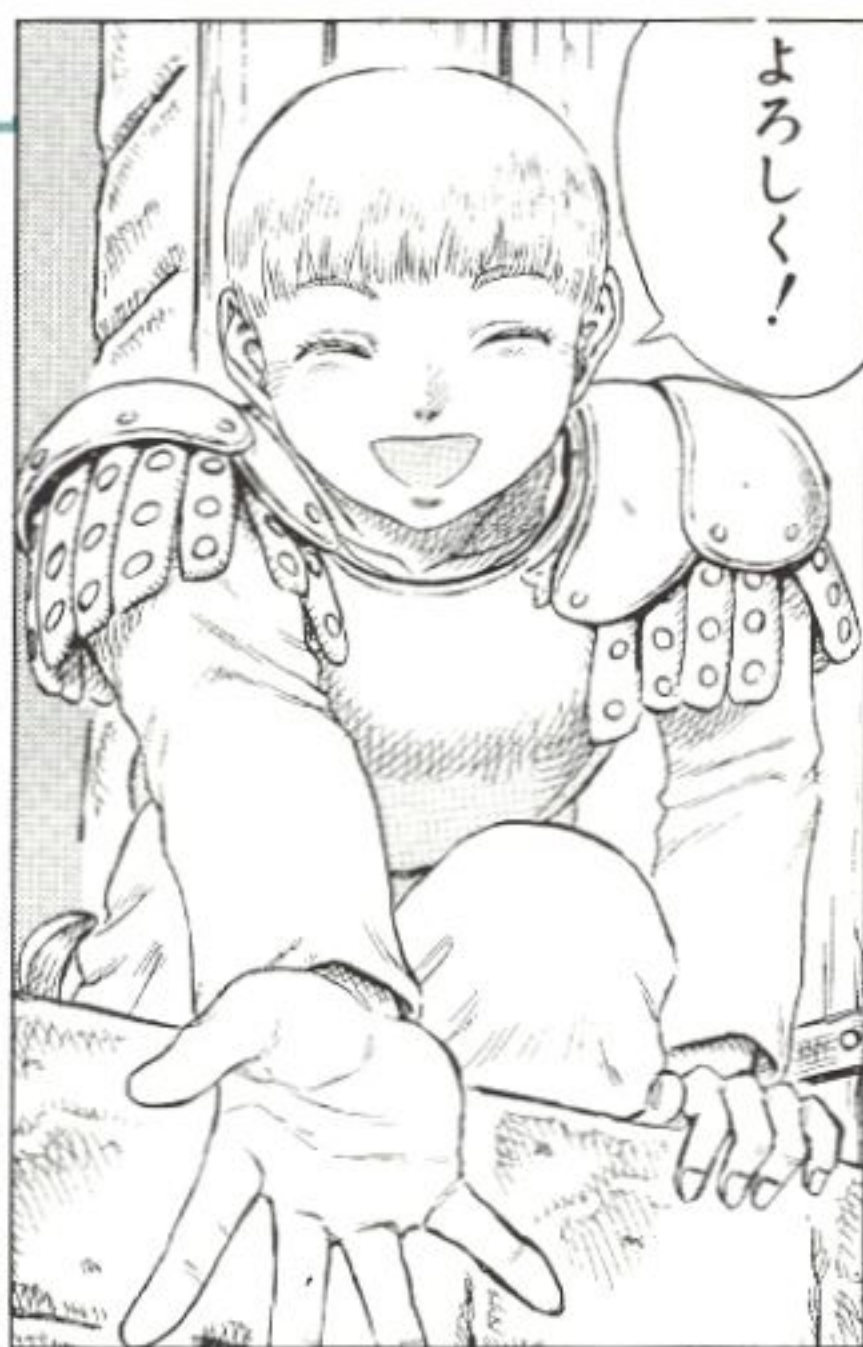
Der Morgenstern

Das Schwergewicht Pipin führt eine Truppe, die man bei anderen Armeen als die "schwere (gerüstete) Kavallerie" bezeichnen würde. Auch der gewöhnlich stets warmherzige Pipin wird mit seiner Lieblingswaffe, dem Morgenstern, zu einem starken und furchtlosen Kämpfer, sobald er auf dem Schlachtfeld steht. Seine Erscheinung flößt den Kameraden Zuversicht und den Gegnern Angst ein.



Gelgentliche Flausen...

Im Alltag kann es schon einmal vorkommen, daß er plötzlich etwas Verrücktes macht, aber das dient auch dazu, die Atmosphäre bei den Falken locker zu halten. Wenn man Judeau das "Schmieröl" der Falken nennt, könnte man die spaßige und das warmherzige Art Pipins als eine Art "Reinigungsmittel" bezeichnen.



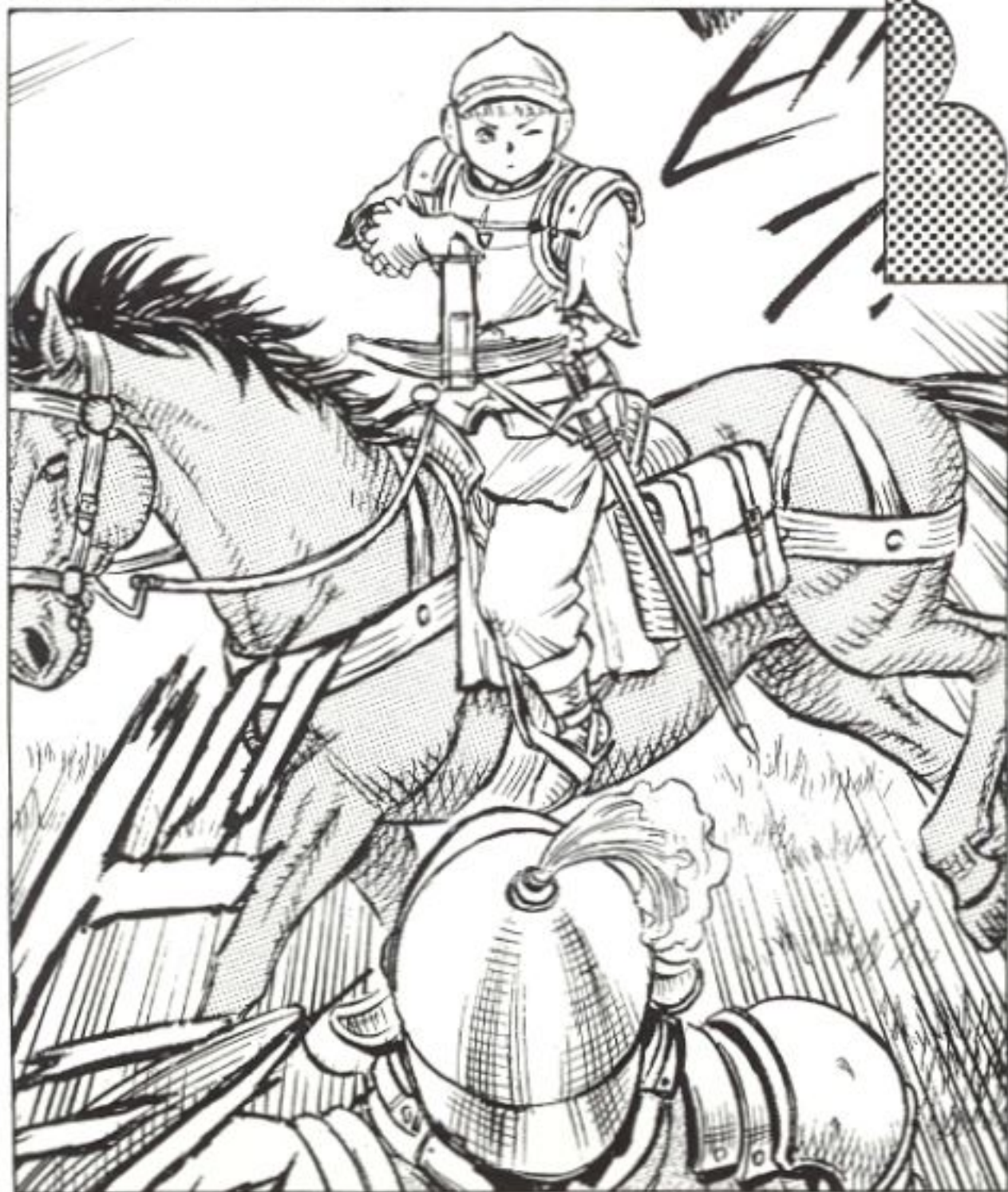
Rikkelts Waffe: Die Armbrust

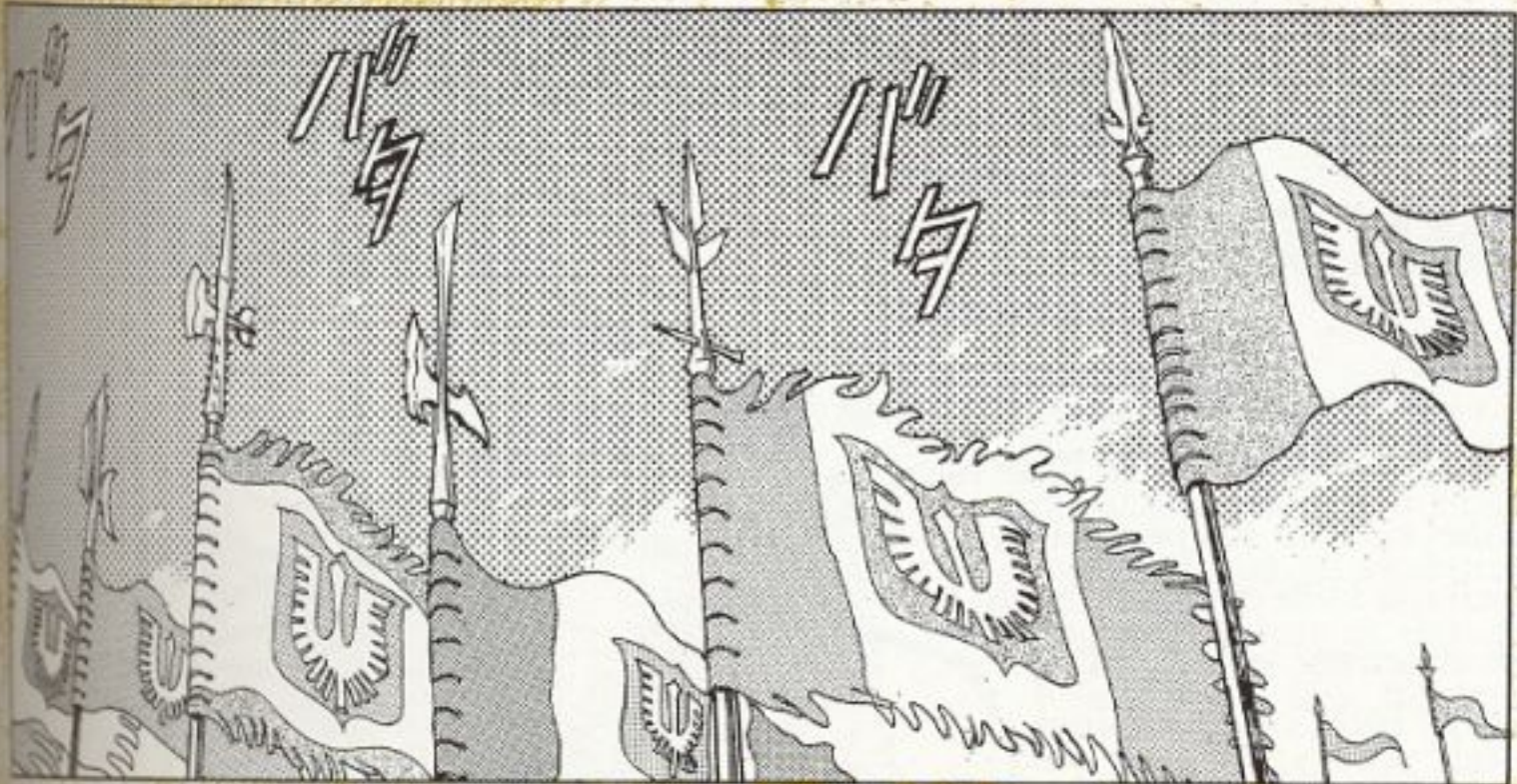
Bei Rikkelt gewinnt man den Eindruck, daß seine Kampfkraft im Vergleich zu den anderen Soldaten nicht sehr groß ist. Er benutzt eine Armbrust, mit der man aus größerer Distanz als mit einem Schwert angreifen kann. Man möchte zu gerne wissen, welche Position er bei den Falken innehat. Kentaro Miura kommentiert das so: "Ich habe auch keine Ahnung (lacht). Jedenfalls gehört er zum Inventar der Falken. Vielleicht ist er eine Art Verbindungs-offizier. Würde mich bei Griffith nicht wundern, wenn es bei den Falken ein entsprechendes Nachrichtennetz gäbe..."



Weiche Schale mit hartem Kern? Rikkelt

Bei seinem kleinen Körper und seiner hübschen Gestalt fällt es schwer, ihn für einen Soldaten zu halten. Unter den im Schnitt ohnehin recht jungen Falken dürfte er der jüngste sein. Sein zutrauliches Lachen und sein folgsames, unverfälschtes Wesen verstärken noch den Eindruck von Schwäche. Vielleicht liegt es ja an seiner Unverfälschtheit, daß er Dinge sagt, an die alle denken, die sich aber keiner zu sagen traut (und falls es dabei um Guts geht, ist folgerichtig Ärger mit Korcas beinahe unvermeidlich). Das alles ist allerdings wie weggeblasen, sobald es eng wird. Er würde nämlich eher im Kampf sterben, als zu ertrinken. Vielleicht wirkt er nach außen zart, aber er ist doch ein waschechter Falke!





Das Wappen

Das Wappen der Falken bildet ein Schwert mit zwei Schwingen ab. Verkörpern soll es ein "Schwert, das auf einem Traum fliegt". Das Wappen wurde als Banner geschaffen, noch bevor die Falken zu einer regulären Armee wurden, verwendet wurde es aber erst danach. Es scheint, daß die Banner mit ihren unterschiedlichen Farben halfen, die einzelnen Truppenteile zu unterscheiden. Normale Soldaten tragen ein kleines Wappen auf ihrer Rüstung, höhere Ränge haben ein richtiges Abzeichen angeheftet. Griffith besitzt ein eigenes Abzeichen, daß sich von allen anderen unterscheidet.

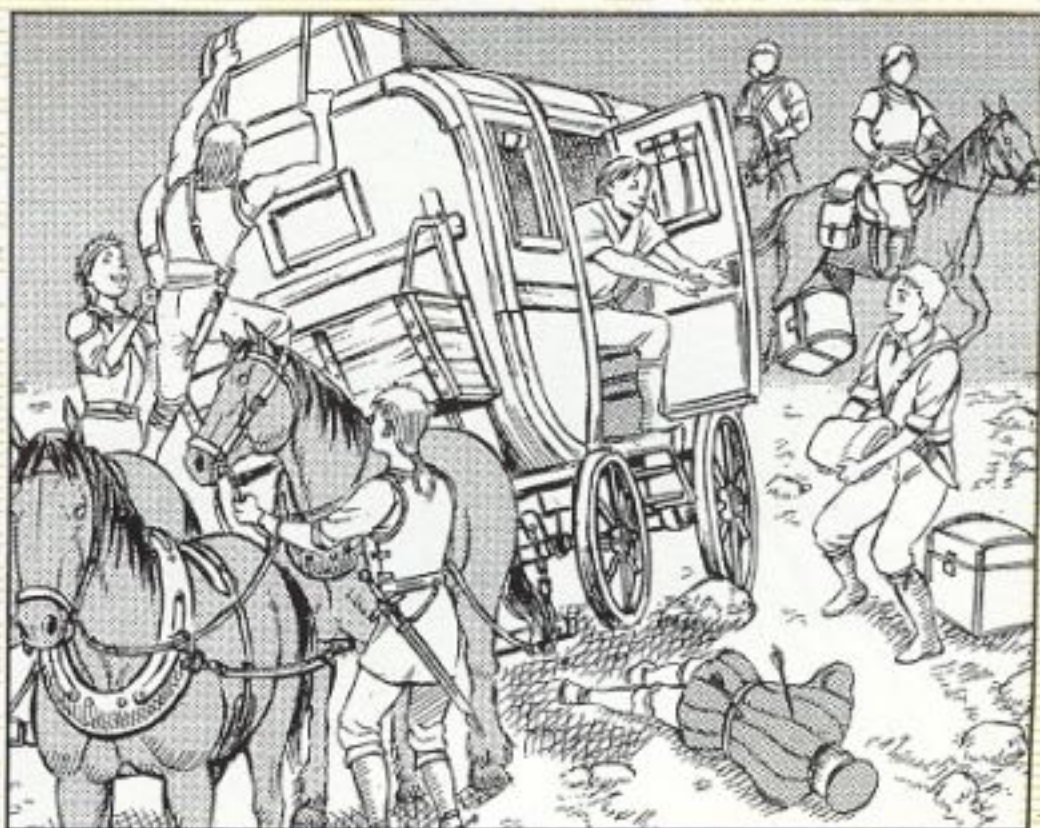
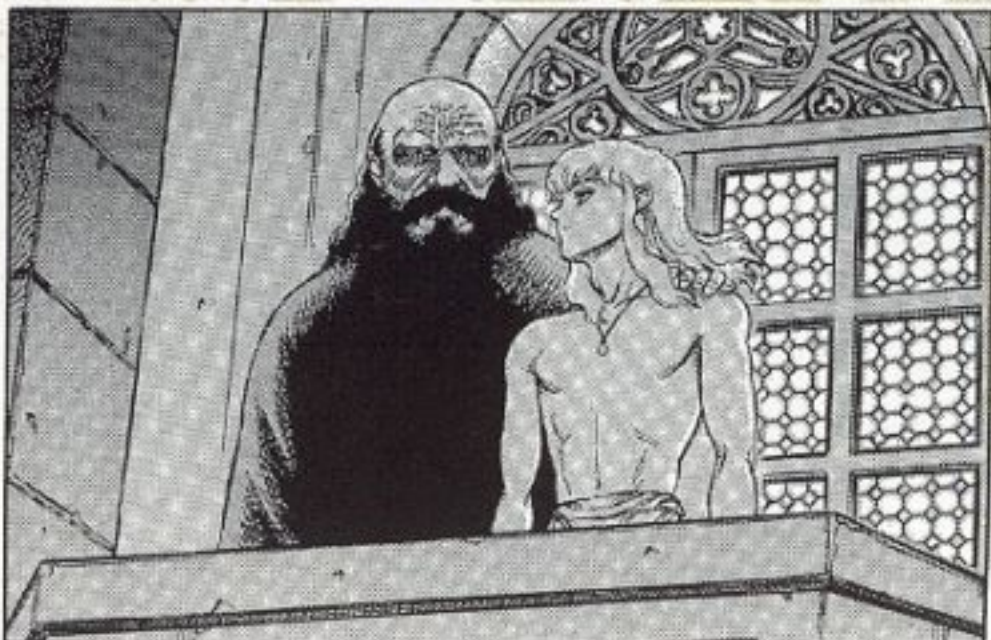
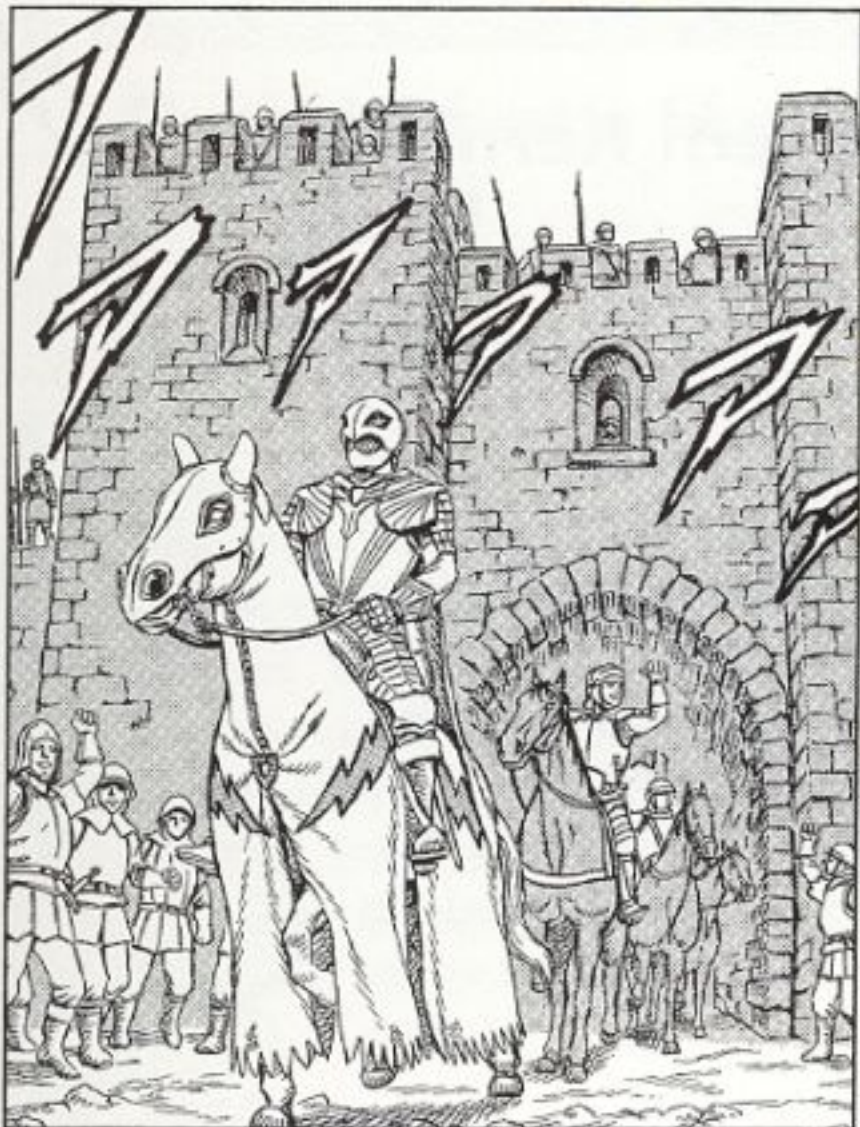


Die Falken... Wer sind sie wirklich?

Man nennt Griffith' Truppe auch die "Todesengel des Schlachtfelds".

Die Falken: Werdegang und Finanzierung

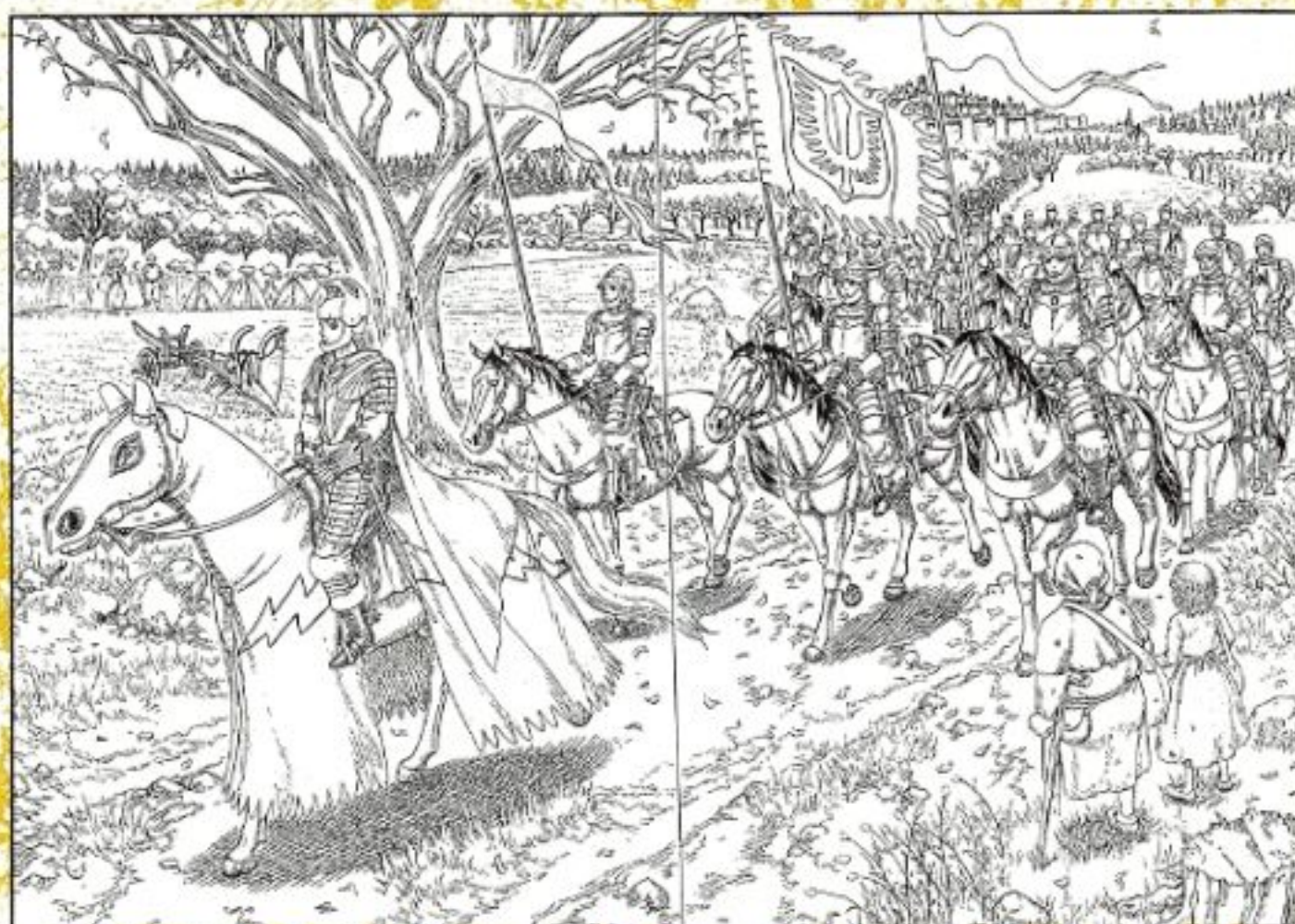
Als reguläre Armee	Als Söldner (2)	Als Söldner (1)	Als Räuberbande	
Als Anerkennung für ihre herausragenden Leistungen werden die Falken in die reguläre Armee des Königreichs Midland eingegliedert. Für einen Söldnertrupp ist das ein geradezu unehörter Vorgang. Für ihre Verdienste bei der Eroberung der Festung Dordrey erhalten die Falken später sogar die Ehrenbezeichnung "weiß".	Als Guts zu den Falken stößt, sind sie wegen ihrer Unbesiegtheit schon weithin berühmt. Die Stärke der Falken wird dadurch belegt, daß der von Schlacht zu Schlacht ziehende Guts sie für die Truppe hält, der er im Feld am allerwenigsten begegnen möchte.	Nachdem sie sich zu einer Söldnertruppe geformt hatten, wirft Genon (der spätere Oberbefehlshaber der nördlichen Truppen Tudors) ein Auge auf Griffith, der eine Nacht mit ihm verbringt und dafür eine große Summe Geld erhält. Das Geld wird zur Verstärkung der Falken mit Personal, Ausrüstung und Pferden eingesetzt.	Anfangs sind die Falken aus Mangel an Personal und Geld eher eine Mächtigen-Räuberbande als ein Söldnertrupp. Zu diesem Zeitpunkt waren in dem zusammengewürfelten Haufen bereits Korcas, Judeau und Pipin mit von der Partie, denen später eine tragende Rolle zukam.	Werdegang
Als Angehörige einer offiziellen Armee erhielten die Falken selbstverständlich einen Sold vom König. Wenn man die Kleidung der Falken (vielleicht abgesehen von Guts) ansieht, wird klar, daß sie jetzt deutlich mehr verdienen als zu ihren Zeiten als Söldner.	Hier scheint alles in geregelteren Bahnen zu verlaufen, denn die Falken erhalten jetzt nach jedem Auftrag entsprechenden Lohn und Preisgelder. Ihre Ausrüstung wird zusehends besser und vollständiger. Griffith und Kjaskar tragen jetzt andere Rüstungen als noch am Anfang.	Nachdem sie zu echten Söldner herangereift sind, werden sie von ihren Auftraggebern entlohnt. Aber da offenbar auch das nicht immer ausreichend ist, muß Griffith sich gelegentlich bei einem Gönner seine Liebesdienste versilbern lassen.	Am Anfang ihrer Aktivität als Söldnertruppe sind die Falken nur unzureichend mit Personal und Waffen ausgestattet. Sie besitzen auch keinen einflußreichen Schutzherrn, so daß sie sich vornehmlich durch räuberische Aktivitäten selbst finanzieren müssen.	Finanzierung



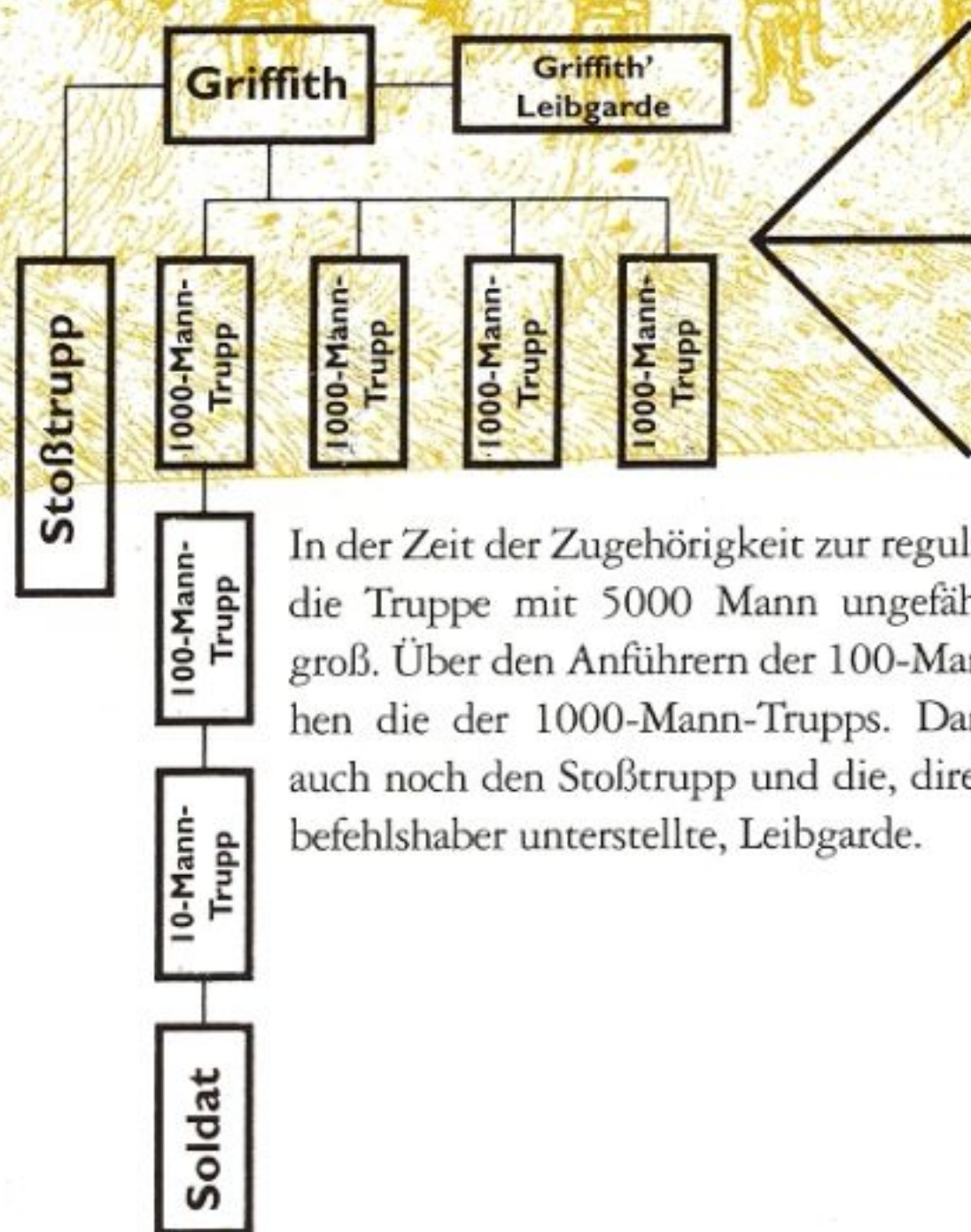
Strukturelle Veränderungen

Welchen Einfluß hatte der Aufstieg zu einer regulären Armee Midlands auf den Aufbau der weithin gefürchteten Söldnertruppe?

Als reguläre Armee



Als Söldnertruppe



In der Zeit der Zugehörigkeit zur regulären Armee ist die Truppe mit 5000 Mann ungefähr zehnmal so groß. Über den Anführern der 100-Mann-Trupps stehen die der 1000-Mann-Trupps. Daneben gibt es auch noch den Stoßtrupp und die, direkt dem Oberbefehlshaber unterstellte, Leibgarde.



Als Guts zu den Falken stößt, hat die Truppe einen Umfang von ungefähr 500 Mann. Die Befehlshaber der 100-Mann-Trupps, die diese Trupps leiten, ist gesichert, aber die Existenz weiterer Offiziere und die Existenz weiterer Soldaten sind unklar.



Das Feldlager

Das Aussehen des Feldlagers wird durch die natürlichen Gegebenheiten vor Ort bestimmt. In der Regel wird insbesondere darauf geachtet, daß in der Nähe genügend Wasser zur Verfügung steht. In den Zelten schlafen und leben jeweils mehrere Personen.

Zwischen den Helmen des Stoßtrupps und denen der normalen Soldaten gibt es kleine Unterschiede. Neben der Form unterscheiden sich die Helme des Stoßtrupps vor allem darin, daß sie ein Visier besitzen. Da sie sich als erste auf den Gegner stürzen, muß ihre Ausrüstung besonders gut sein.



Die Helme des Stoßtrupps

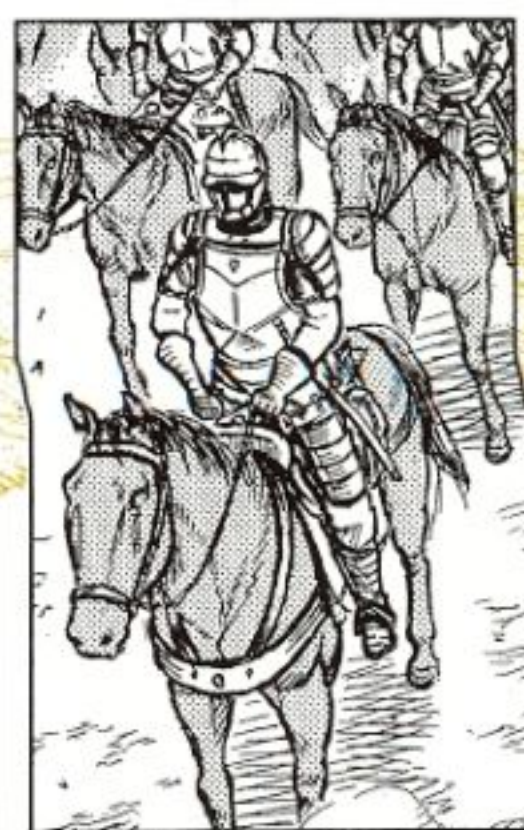


Die Helme der normalen Soldaten

Ausrüstung

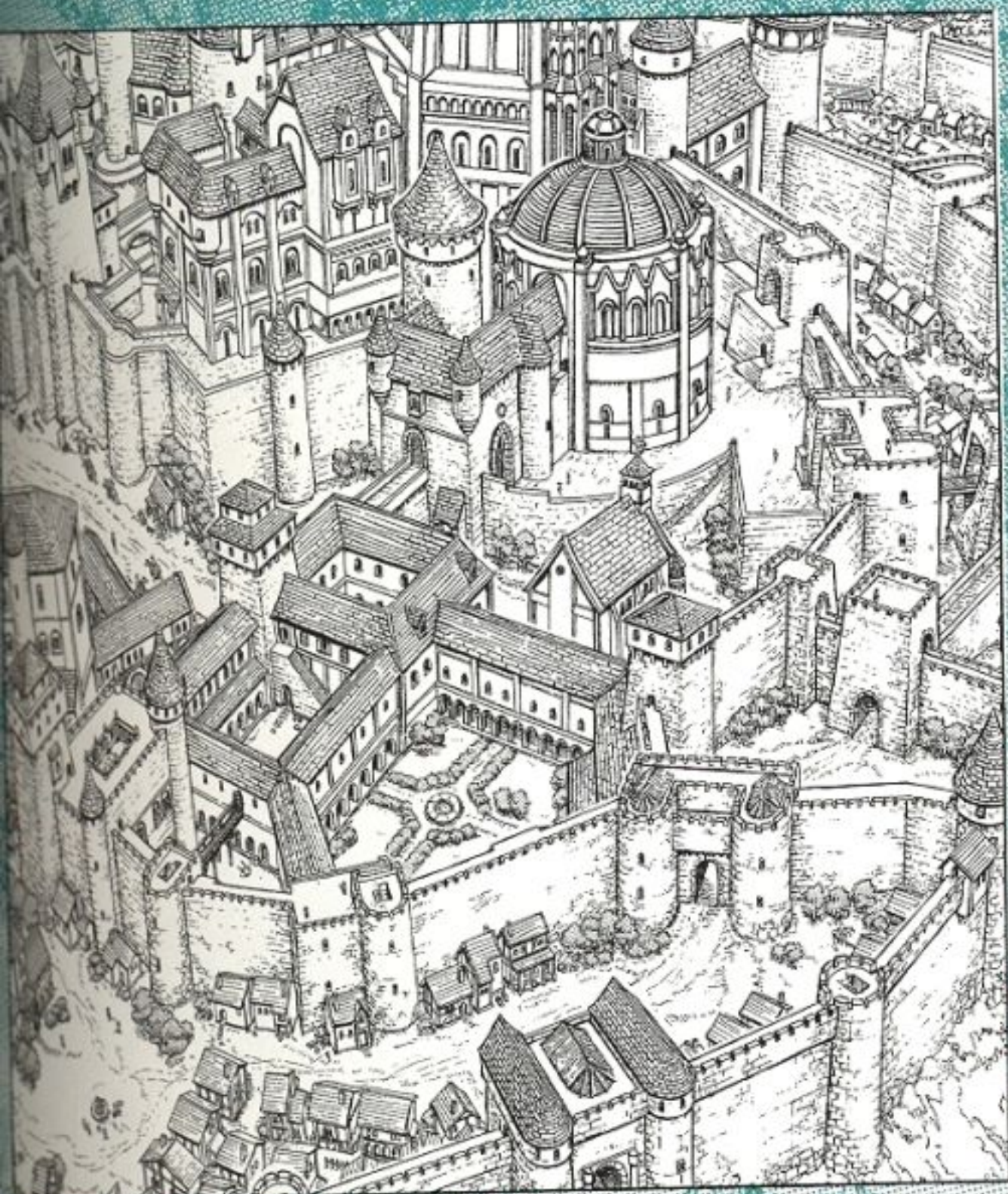


Reiter



Fußsoldaten

Die Unterschiede zwischen Fußsoldaten und Reitern sind nicht allzu groß. Im Falle der Reiter sind hinten am Sattel eine Armbrust und eine Materialtasche befestigt. Die Materialtasche dürfte Pfeile für die Armbrust beinhalten. Allerdings gibt es auch Reiter, die keine Armbrust mit sich führen.



Die Hauptstadt (oder königliche Residenz) Midlands ist Windham. Und Windham ist auch der Name der Burg, in der der König und der Hofstaat lebt. Die auch als "Hundertjähriger Krieg" bekannten langwierigen Gebietsstreitigkeiten mit dem benachbarten Reich Tudor enden nach dem Einzug von Griffith und seinen Falken mit einem Waffenstillstandsvertrag.

Das Königreich Midland

Die Ex-Königin



Als seinem Land allergrößte Gefahr droht, bedient er sich der Menschen gemäß deren Fähigkeiten, ohne viel auf Formalitäten zu geben. Der König trägt durchaus Züge eines idealen Herrschers — mit einer Ausnahme: die Liebe zu seiner Tochter Charlotte, die er verborgen in seinem Herzen mit sich trägt.



Charlotte



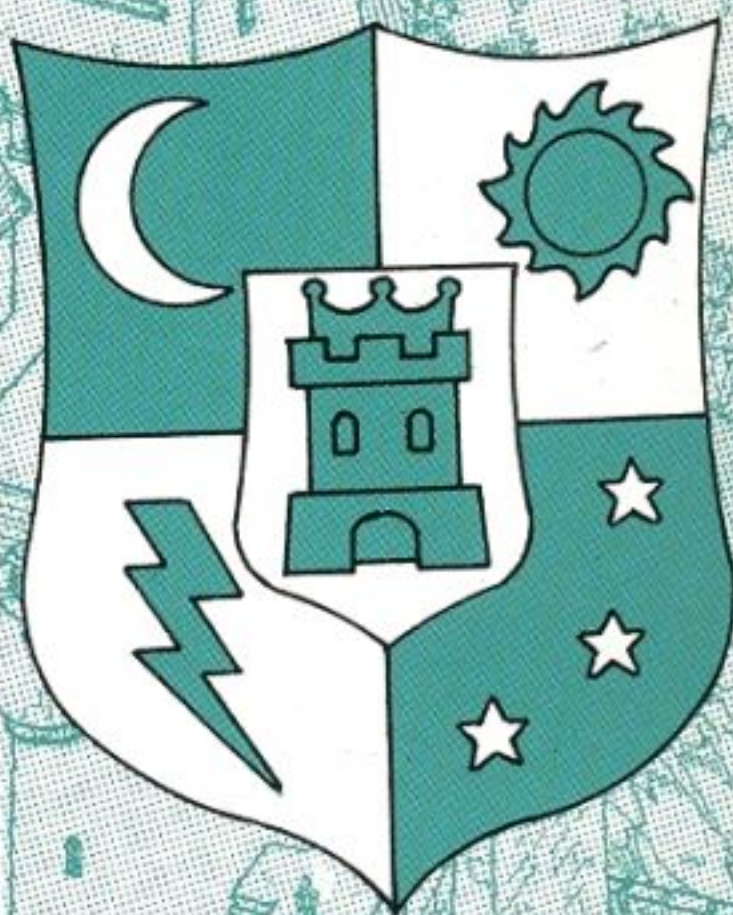
腹はふくれの
乱世なのだ

威信や格式な
には勝てぬ



Der König

Charlotte, die vor ihrem ersten Zusammentreffen mit Griffith wie der sprichwörtliche Vogel im goldenen Käfig saß, ist nicht die Tochter der gegenwärtigen Königin, sondern die ihrer verstorbenen Vorgängerin. Diese taucht nur in der Gestalt eines Porträts auf, von dem wir nicht genau wissen, wo es hängt. Es ist unklar, wann ihre Mutter starb und ob Charlotte überhaupt noch Erinnerungen an sie besitzt. Wir wissen nur, daß der König die Ex-Königin als seine einzig geliebte Frau bezeichnet. Die verquere Liebe, die der König für seine Tochter empfindet, könnte hier ihre Ursache haben. Nach ihrem Zusammentreffen mit Griffith ist Charlotte der Liebling des unsterblich verliebten Mädchens. Ihre unverändert starken Gefühle für Griffith, nachdem dieser in den Kerker geworfen wurde, zeigen, daß sie einen sehr zarten Kern besitzt. Aber als sie in der angespannten Situation während der Belagerung von Griffith grozig ihren Kopf durchsetzen will, werden die eigensinnigen, kindlichen Züge an ihr sichtbar.



Das Königreich Midland

Das Wappen des Königshauses von Midland: Eine Burg inmitten des Himmels, auf der eine Krone ruht, der legendäre "Turm des Sieges".



Elise

Minister Foss ist einer der ersten, der die Gefahr wahrnimmt, die von dem im Aufstieg befindlichen Griffith ausgeht. Er empfindet beinahe so etwas wie Angst vor Griffith, und seine bösen Vorahnungen bestätigen sich: Die von ihm selbst geplante Ermordung Griffiths schlägt zweimal fehl, und dessen geschickter Gegenzug führt dazu, daß Elise, die geliebte Tochter des Ministers, zum Faustpfand des Gegners in dieser Intrige wird. So ist er am Ende gezwungen, bei der Besetzung der Königin und der konservativen Ministerriege mitzuwirken. Er macht die Erfahrung, daß die Angst, die er von Anfang an vor Griffith verspürte, durchaus begründet war...



Minister Foss



.....あるいは
獲物を狙った
流れ矢に当たる
のも間々あること

毒のたつぷり
仕込まれた
流れ矢に.....



Adonis



Julius

DIE ANTI-GRIFFITH-FRAKTION

Bis zum Aufstieg der Falken ist Julius als General der „Ritter vom Weißen Drachen“ der stärkste Mann im Land und Nummer zwei in der Hierarchie der Thronanwärter. Er trägt den Titel eines Grafen und im Gegensatz zu seinem Bruder, dem König, ist er ein Mensch, der viel Wert auf Form und Würde legt. Sein Charakter bringt es mit sich, daß die fortschreitende Ansammlung von Macht in den Händen Griffiths argwöhnisch betrachtet. Er läßt sich von Minister Foss zu einem Mordanschlag verleiten, der nicht nur scheitert, sondern umgekehrt sogar zum Auslöser für den eigenen Tod wird. Als Attentäter kommt Guts zum Einsatz, der die Aufgabe glänzend löst, aber dabei leider auch Adonis, den dreizehnjährigen Sohn von Julius, töten muß.



Sie ist die zweite Ehefrau des Königs und erfüllt ihre Amtspflichten korrekt, leidet aber darunter, daß der Ehemann ihr keine Liebe entgegenbringt, weshalb sie sich Julius hingibt. Ihre Gefühle wandeln sich unbemerkt in Liebe zu Julius, aber das bemerkt sie erst, nachdem sie Julius durch seinen Tod verloren hat... Ihre Liebe zu Julius schlägt daraufhin in Rachedurst gegenüber Griffith um, ein Gefühl, das so stark ist, daß es sie am Ende im wortwörtlichen Sinne verbrennt.

Die Königin



Da wäre das Märchen vom „Totenkopfkönig“, das in allen Teilen Midlands weit hin bekannt ist. Und da wäre die Gründungslegende des Reichs Midland. In ihr spielt der Herrscher Gersich eine gewisse Rolle. Er trägt Beinamen wie der „Dämon“ oder „Antreiber des Todes“, die nicht nur von seiner harten und erbarmungslosen Kampfführung herrühren, sondern auch von seiner Vorliebe, einen Helm in der Form eines Totenschädels zu tragen. Wenn von einem „Totenkopf“ die Rede ist, muß man zwangsläufig auch an den „Totenkopfritter“ denken. Dessen Bild durchkreuzt auch Guts' Gedanken, nachdem er von Prinzessin Charlotte die Legende von Gersich gehört hat, aber Guts verdrängt den Gedanken daran sofort. Ob diese Legende irgend etwas mit der weiteren Entwicklung zu tun haben könnte?

Die Legende der Landesgründung Der Totenkopfkönig



Der Totenkopfritter



Die Ritter vom Weißen Drachen und die Ritter vom Weißen Tiger sind die beiden berühmtesten Armeen Midlands, aber die Weißen Tiger müssen im Kampf gegen die in der Burg von Dordrey stationierten 30.000 gegnerischen Soldaten schwere Verluste hinnehmen. Die gesamte Heeresstärke Midlands dürfte zwischen mindestens 150.000 und maximal 250.000 Mann liegen. Die Falken umfassen zu diesem Zeitpunkt ungefähr 5.000 Mann. Wie die abschätzigen Äußerungen der anderen Generäle („gerade mal 5.000 Reiter“) vermuten lassen, dürften die eingangs erwähnten Weißen Drachen und Weißen Tiger zusammen gut 20-30.000 Mann umfaßt haben, etwa genauso viel wie die in der Burg stationierten Soldaten. Auch wenn man davon ausgeht, daß die Falken nach dem glänzenden Erfolg ihrer Taktik ihre Truppe weiter vergrößert haben, dürften sie auf ihrem Höhepunkt doch höchstens 15-20.000 Mann umfaßt haben. Abgesehen von den beiden großen ritterlichen Armeen scheint es in Midland noch weitere berittene Armeen gegeben zu haben, etwa die Schwarzen Hunde, die später auf die Verfolgung der Falken angesetzt werden.

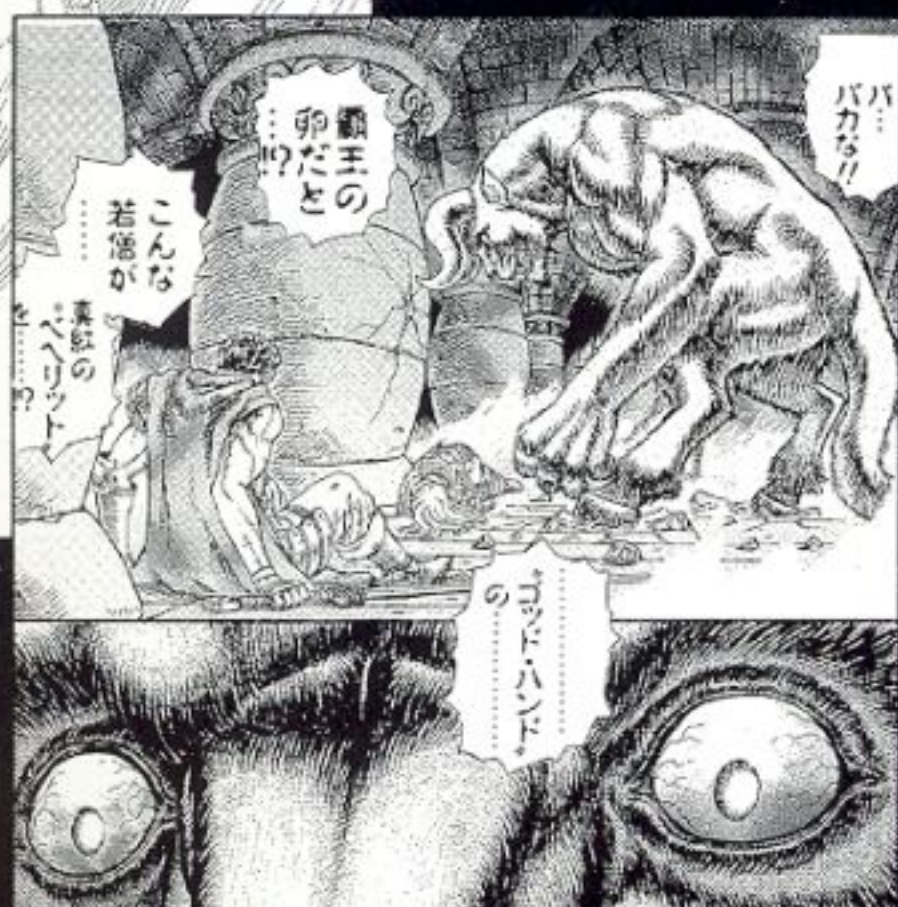
Begegnung mit dem Monströsen



Zufall oder Konsequenz?

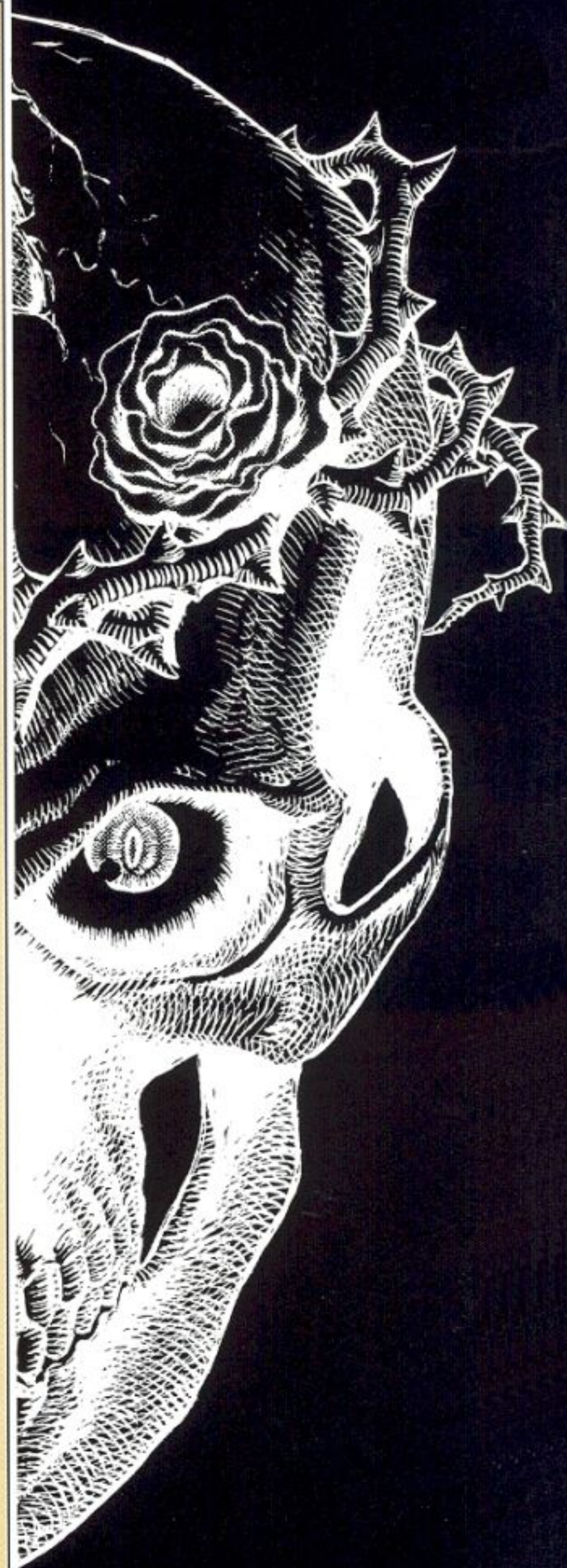
Der erste Vorbote des Unglücks: die Begegnung und der Kampf mit dem unsterblichen Zodd, der auf der Seite von Tudor kämpft. Selbst das Team aus Nummer eins und Nummer zwei der Falken, Griffith und Guts, hat keine Chance gegen ihn. Das ist auch irgendwie logisch, denn der Gegner ist schließlich kein Mensch. Das Gefühl der Verzweiflung und der Hilflosigkeit, das die beiden hier erstmals zu spüren bekommen, weist darauf voraus, was ihr weiteres Schicksal für sie bereithalten wird...

貴様に死が
おとずれる!!



Vorbote des Untergangs

Noch feiern sie Erfolg um Erfolg. Aber das Räderwerk des Schicksals, das sie dem Untergang entgegenführt, hat begonnen, sich zu drehen...



Die Wandlung des Griffith



だが...
何百何千の命を
懸けながら
自分だけは汚れず
いられるほど...

それほど...
オレの欲しいものは
たやすく手に入る
ものではないんだ

Ein Junge stirbt auf irgendeinem Schlachtfeld. Zeigen die Worte, die Griffith dort unwillkürlich entfahren, etwa seinen wahren Charakter? Der Entschluß, für all die, die auf seinen Traum setzten und dabei ihr Leben verloren, immer weiter zu kämpfen... Aber auch dieser Entschluß wird zu einer indirekten Ursache des Untergangs.



オレは彼の財産に
興味があった

利害が一致し
たってことさ

あの老人はどうやら
このオレがお気に
召した様だし...



この子を
殺したのは...

オレの夢
なのかも
知れない

Schlüssel zum Schicksal. Ei des Herrschers. Der rote Behelith

Der zweite Vorbote ist der Behelith in Griffiths Besitz. Er wird zum Schlüssel, der die Falken in den Untergang führt. Schon vor dem Zusammenreffen mit Zodd wird seine Präsenz nach und nach stärker...



Der Besitzer des rettenden Schwerts?

Auch später hat Zodd immer wieder mit den Falken zu tun. Es kommt sogar vor, daß er Guts zur Seite steht, indem er ihm ein Schwert zuwirft, als dieser in Not ist, weil er sein eigenes verloren hat. Wer steht hinter diesen Taten?



Der Sinn der Prophezeiung?

Der Retter, der die Falken aus ihrer Verzweiflung befreit... Das ist der Behelith, der das Schicksal aller in Händen hält. Zodd, der ihn erblickt, hinterläßt eine rätselhafte Prophezeiung und fliegt davon.



Bestimmt der Behelith das Schicksal Aller?

Der Behelith, das "Ei des Herrschers". Es heißt, daß Griffith ihn früher einmal von einer Zigeunerin gekauft hat. Er ist so klein, daß er in einer Hand Platz hat, so rot wie ein Tropfen Blut und ist ein Sammelsurium aus den Teilen eines menschlichen Gesichts. Wer ihn besitzt, soll im Tausch gegen sein eigenes Fleisch und Blut die Welt in Händen halten. Tatsächlich rettet Behelith Griffith aus mancher Gefahr. Griffith selbst und seine Umgebung beginnen zu glauben, daß er sie auf einen hell strahlenden Weg führt...



Die Flammen des Ehrgeizes

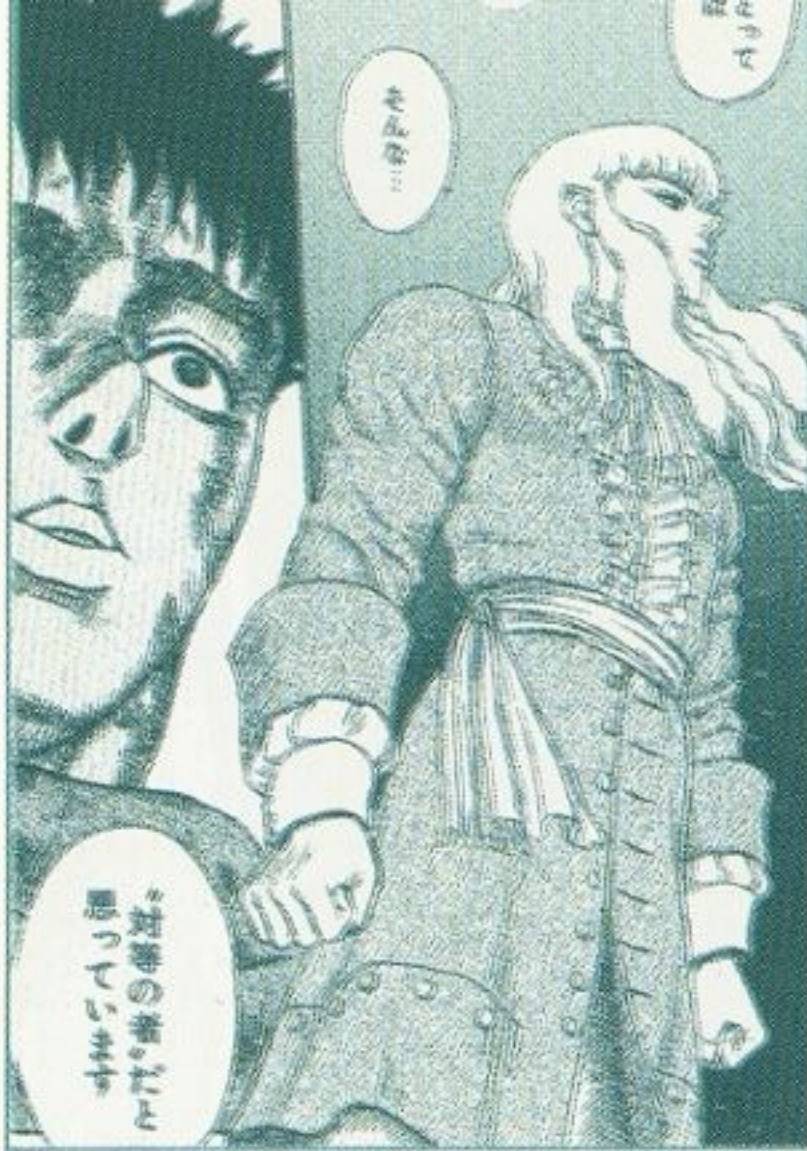
Die Dinge mit Vernunft vorantreiben und bei den Mitteln nicht wählerisch sein, das waren seine beiden Maximen. Aber nachdem die Falken zur regulären Armee Midlands aufsteigen und Griffith das Vertrauen des Königs gewinnt, handelt er immer schneller. Selbst der eigentlich so kühle Griffith verfällt in Hast, als er die Verwirklichung seines Traums unmittelbar vor Augen sieht.



Griffith' Worte verändern

Guts

Griffith hat sich in Guts verändert. Oder sagen wir, er hat begonnen in ihm zu keimen. Der Mann, der nur an den Kampf um Leben und Tod dachte. Durch seine erste Niederlage hat er Kameraden gewonnen und erfahren können, was Freundschaft ist. Und die Worte des Freundes haben Guts die Augen geöffnet. "Ein Freund, das ist einer, der ebenbürtig ist." Diese Worte aus dem Mund von Griffith lassen Guts den Entschluß reifen, die Falken zu verlassen. Wenn er bliebe, würde er unter Griffith Traum gesehen werden und niemals als Freund Schulter an Schulter neben ihm stehen.



Guts gegen Griffith
— Auf ein Neues

Guts will sich von den Falken davonschleichen. Aber seine Kameraden stellen sich ihm in den Weg. Für sie ist er in den vergangenen 3 Jahren sehr wichtig geworden. Dies gilt auch oder erst recht für Griffith. Es ist mehr als das Gefühl, eine wichtige Spielfigur zu verlieren. Griffith baut sich noch einmal vor Guts auf und zieht sein Schwert...



Der Reisende und der
Zurückgelassene

Guts hat in den letzten drei Jahren als Führer des Stoßtrupps immer in vorderster Front gekämpft, und seine rasante Entwicklung war dabei unübersehbar. Guts besiegt Griffith. Noch nicht einmal mit dem Schwert kann Griffith Guts aufhalten. Guts verläßt den Freund, um Schulter an Schulter neben ihm stehen zu können. Griffith verliert seinen Freund. Das Licht, das von Guts ausgeht, jetzt, wo er zum ersten Mal für ein bestimmtes Ziel

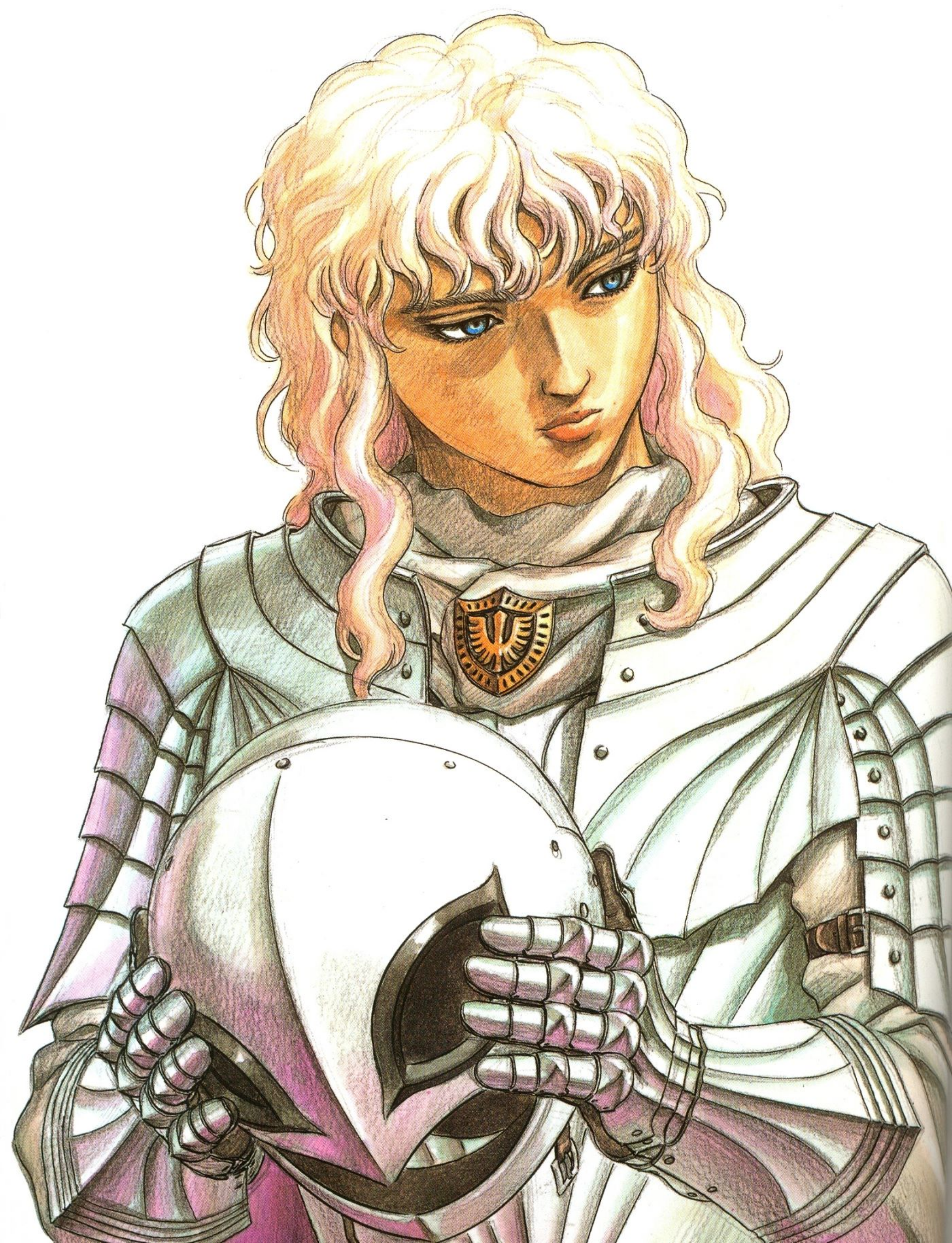
leben will, wirft einen dunklen Schatten auf Griffith. Bald darauf begeht Griffith die Tat, die zum Auslöser für den eigenen Untergang wird. Vielleicht war es der Schatten, der auf Griffith' Herz lag, der zu dieser für ihn so untypischen Handlung geführt hat.



Am Anfang einer neuen Reise

Sketchbook



















Berserks Geschichte

Guts' Entwicklungsgeschichte und die Chronologie der Welt von Berserk

Diese Tabellen sind eine Chronologie der Welt von Berserk. Weil im Werk selbst keine Zeitzählung existiert, wird Guts' Alter als Zeitachse zugrunde gelegt. Es ist ersichtlich, daß Guts noch gar nicht so alt ist, als er in ein schockierendes Schicksal verwickelt wird.

FALL DER FESTUNG DORDREY, SIEG MIDLANDS ÜBER TUDOR IM HUNDERTJÄHRIGEN KRIEG

SIEGESFEIER

Guts verläßt die Falken.

Während der Feier zweiter Mordversuch an Griffith. Beseitigung der Königin und weiterer Feinde am Hof durch Griffith.

Griffith beginnt ein Verhältnis mit Prinzessin Charlotte, das bald entdeckt wird. Als Hochverräter wird der im "Turm der Wiedergeburt" eingekerkert. Für die Falken beginnt das Leben auf der Flucht.

Zu dieser Zeit ist Guts ca. 20 Jahre alt (?). Teilnahme an einem Turnier. Sieg über Sirat. Rückkehr zu den Falken, die kurz vor ihrer Vernichtung stehen. Beziehung mit Kjaskar.

EINER SPEZIALEINHEIT DER RESTLICHEN FALKEN GELINGT DIE BEFREIUNG VON GRIFFITH

Die restlichen Falken werden von einem übermenschlichen Wesen angegriffen und mit Ausnahme von Rikkelt vernichtet. Der König von Midland befiehlt Wyald und seinen "Schwarzen Hunden" die Verfolgung der Falken.

EINTRITT DER SONNENFINSTERNIS

Griffith wird als der God Hand "Femuth" wiedergeboren. Judeau, Korcas und Pipin sterben. Rikkelt trifft am vereinbarten Treffpunkt ein.

Guts verliert sein rechtes Auge und seinen linken Arm, wird aber zusammen mit Kjaskar durch den Totenkopfritter gerettet. Zusammen mit Rikkelt wird er zum Haus des Schwertschmieds Godot gebracht.

Kjaskar gebiert ein vom Bösen besessenes Kind. Beim Licht der Morgensonne verschwindet das Kind in die andere Dimension.

Als "Schwarzer Ritter" verläßt Guts das Haus von Godot

Guts besiegt eine Räuberbande und ihren Kommandanten (in Wahrheit ein übernatürliches Wesen), die in der Burg Koca sitzen.

Zusammen mit einem Mönch und Colette wird Guts auf einem Bergpfad von Totengeistern angegriffen.

Guts kommt in eine Stadt, die von einem Grafen (ein nichtmenschliches Wesen) beherrscht wird, der Jagd auf angebliche Ketzer macht. Kampf mit dem Grafen und Wiedersehen mit der God Hand. Der Graf wird besiegt aber Guts flieht vor der God.

ZWEIJÄHRIGE WANDERSCHAFT

DER WERDEGANG VON GUTS

ANDERE EREIGNISSE

	vor 1000 Jahren: der Herrscher Geiseric kommt zu Macht und gründet das Königreich Midland.
	vor 100 Jahren: Tudor besetzt Teile Midlands. Beginn des "Hundertjährigen Kriegs"
Geburt. Guts erblickt unter dem Leichnam seiner Mutter das Licht der Welt. Sis aus der Söldnertruppe von Gambino liest ihn auf.	
3 Jahre. Die Ersatzmutter Sis stirbt an einer Seuche.	
6 Jahre. Bei einem Übungskampf wird Guts an der Nase verwundet.	Griffith gründet die Falken. Zur gleichen Zeit kommt er an den Bebelich.
9 Jahre. Feuertaufe im Kampf. Donovan vergewaltigt ihn.	Gambino verliert im Kampf ein Bein.
11 Jahre. Er tötet Gambino und flieht aus der Truppe. Ein anderer Söldnertrupp liest ihn auf.	Kjaskar und Griffith begegnen sich. Um die Falken finanzieren zu können, läßt Griffith mit dem Lokalfürsten Adon ein. Rikkelt stößt zu den Falken.
15 Jahre. Bei der Einnahme einer Burg tötet Guts den "Drei-Dutzend-Schlichter" Basooso. Erstes Aufeinandertreffen mit den Falken. Guts wird ein Falke. Nach weniger als zwei Wochen leitet er schon als Zugführer eine Einheit von 10 Mann.	Die Falken sind an der Verteidigung einer Burg beteiligt. In der Armee Midlands wird die Schwadron der "Schwarzen Hunde" gebildet. Korcas überfällt mit seinen Leuten Guts. Die Falken beteiligen sich am Hundertjährigen Krieg zwischen Midland und Tudor.
18 Jahre. Kommandant des Stoßtrupps	Durch ihren Sieg über Tudors Schwadron der Schwarzen Widder Aufnahme in die reguläre Armee Midlands. Griffith wird zum Ritter und Baron erhoben.
SCHLACHT UM EINE TUDOR-BURG	
Guts trifft mit den Falken auf den unsterblichen Zodd.	Griffith wird zum Grafen erhoben.
DIE "HERBSTJAGD"	
	Als Leibwache des Königs nehmen die Falken an der Jagd teil. Graf Julius, Anführer der Ritter vom Weißen Drachen, führt einen Anschlag auf Griffith aus, der aber mißlingt. Guts ermordet Julius und seinen Sohn Adonis. Guts kämpft und besteht gegen 100 Gegner, was ihm den Namen "Guts, der Hundertschlichter" einbringt.
	Griffith plant die Ermordung von Julius. Beteiligung der Falken an einem Feldzug. Schlacht mit den "Blauen Walen", einer extrem schweren Kavallerieschwadron Tudors.

Die Geschichte des Schwarzen Ritters geht weiter...

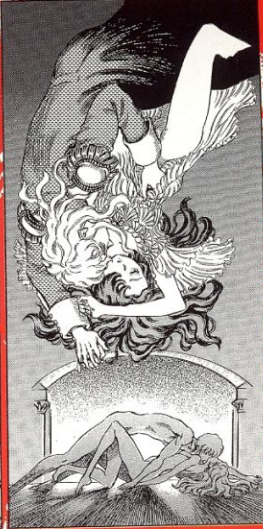


Der Weg in den Untergang - Griffith's Fall



Etwas zerbricht in Griffith

In der Nacht nach Guts' Abschied macht sich Griffith auf dem Weg zum Gemach Charlottes. "Alles Schreckliche und Traurige kann dieses Feuer verbrennen." Das sind Griffith's Worte, die er wohl auch ein wenig an sich selbst richtet. Ohne daß er selbst es bemerkt hatte, ist Guts in seinem Inneren zu etwas Unverzichtbarem herangewachsen. Die Tat des im Herzen getroffenen Griffith wird den eigenen Untergang herbeiführen.



この世界に
何の価値が
あろう!?

戦乱は
打ち続き
民草の命など
虫けら同然に
寡われて
いく!!

何十年と戦い続け
何万といふ屍の上に
やつとの思いで
平和な時代を
築いたとしても
それは一瞬のこと
その裏では
常に戦という名の
怪物が新たな
血を求めて
胎動を始めている

鷹は
地に墮ちた

**Zu viel Hast.
Zu wenig
Selbstkontrolle.**

Überraschend und sehr direkt beginnt Griffith eine Beziehung mit Charlotte. Das ist völlig ausreichend, um die verborgene Liebe des Königs zu seiner Tochter zum Vorschein zu bringen. Hat Griffith durch den Weggang von Guts seine innere Bremse verloren, oder versucht er mit Charlotte die Leere in seinem Herzen auszufüllen? Auf einmal stürzt Griffith ab, vom General in spe zum Verbrecher...

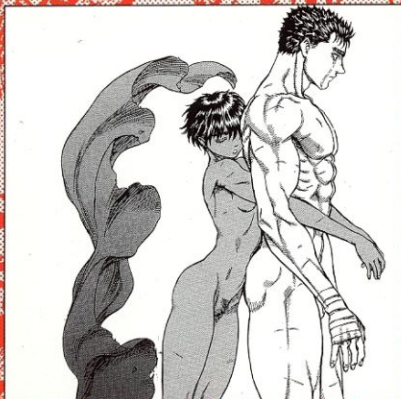
二度と
飛び立つ
ことは無い

DER TURM DER WIEDERGEBURT



Das Gebäude, das man "Turm der Wiedergeburt" nennt, dient als Kerker Midlands. Tief in seinem Inneren wird Griffith gefangengehalten und gefoltert. Der Turm ist tiefer als jedes Tal, heißt es, und er hat einiges mit den Legenden zu tun, die sich um das Land ranken. Es gibt keinen, der je aus dem Loch in seiner Mitte zurückgekehrt wäre. Es erscheint schicksalsträchtig, daß Guts und seine Kameraden, der verkörperten Verzweigung ausgerechnet am tiefsten Punkt des Turms begegnen.

Nach der Gefangennahme von Griffith werden natürlich auch die Falken als Hochverräter verfolgt. Ihre einstmalige große Streitmacht wird um mehr als die Hälfte reduziert. Kjaskar, die in Abwesenheit von Griffith die Führung der Falken übernommen hat, ist über und über mit Wunden bedeckt. Gurs, der ungute Gerüchte vernommen hat, kehrt zu den Falken zurück. Mit ihrem neuen Kameraden formen sie eine Spezialeinheit, die die Befreiung von Griffith in Angriff nehmen soll.



Guts und Kjaskar treffen sich nach einem Jahr wieder. Ihre alte Feindschaft scheint aus wegeblasen. Aus dem harten Band zwischen den beiden wird Liebe, als sie gegenseitig ihre Wunden entblößen. Aber auch in diesem flüchtigen Glück scheint ein Fallstrick versteckt zu sein...

Mit der Hilfe von Charlotte wagen sich Guts, Kjaskar, Judeau und Pipin, die vier stärksten Mitglieder der Falken, an die Befreiung von Griffith. Unter ihnen zeichnet sich vor allem Guts aus. Obwohl sie in eine Reihe von Fallen geraten, gelingt die Befreiung am Ende. Aber Griffith' Gestalt ist durch die einjährige Folter schwer gezeichnet. Die Verzweiflung hat Form angenommen und wird ihnen vor Augen gehalten...



Flucht vor den Häschern

Auch nach der Befreiung von Griffith reißt sich Verfolger an Verfolger. Der letzte von ihnen verströmt eine Aura, die an den unsterblichen Zodd erinnert...

Sirat

Den Krieger Sirat hat es aus einem fremden Land nach Midland verschlagen. Schon sein Aussehen macht klar, daß er kaum aus der näheren Umgebung von Midland kommen dürfte. Er benutzt vielfältige Waffen, darunter Wurfringe, sogenannte Chakram, und die Urumin...



Räuberjagd

Guts erscheint auf einem Turnier irgendwo in der Provinz. Das Turnier dient dazu, eine Truppe für die Jagd auf die Falken zu rekrutieren. Den Job als Kommandant dieser Truppe erhält Sirat.



Die Wachen von Burg Windham

Als der Folterknecht Alarm schlägt, wird der Turm der Wiedergeburt von Midlands Soldaten umzingelt. Der Kommandant scheint von Guts nichts zu wissen, oder dem, was man sich erzählt, keinen Glauben zu schenken.



Flucht aus dem "Turm der Wiedergeburt"

Unmittelbar nachdem die Befreiung von Griffith aus seinem Verlies gelungen ist, werden die Befreier von Soldaten Midlands eingekesselt. Mit einer brutalen Aktion schafft Guts den Durchbruch.



Wandel im Kampf

Im Vergleich zu der Zeit, als die Falken eine reguläre Armee waren, müssen sie jetzt gegen andere Gegner kämpfen. Als reguläre Armee war ihr Gegner hauptsächlich die Armee Tudors. Nach ihrem Eintritt in den Hundertjährigen Krieg kämpften die Falken als erstes gegen die "Schwarzen Widder", eine mit Eisenlanzen bewaffnete, schwere Kavallerieschwadron. Die Verdienste in diesem Kampf fanden die Anerkennung des Königs, der die Falken zu einer regulären Armee erhob. Der zweite Gegner war der "unsterbliche Zodd". Dieser Kampf endete mit einem knappen Sieg der Falken, aber nur weil Zodd den Kampf aufgab, nachdem er den Behelith bei Griffith entdeckt hatte. Der dritte Gegner waren die "Blauen Wale", eine extraschwer bewaffnete Kavallerieschwadron. Dieser Truppe stehen die Falken mehrfach gegenüber, aber am Ende wird ihr Anführer Adon von Kjasar besiegt. Die Auseinandersetzung mit ihrem letzten Gegner, den "Heiligen Rittern vom Nashorn", wird durch einen Kampf Mann gegen Mann zwischen Guts und dem Anführer der Nashörner, Boscogne, entschieden. Er endet mit einem Sieg der Falken, der den Falken den Titel "Schwadron des weißen Phönix" und die Ehrenbezeichnung "weiß" einbringen sollte. [horizontal line] Im Gegensatz hierzu sind die Falken auf ihrer Flucht keine reguläre Armee mehr, sondern bekommen den Status einer "Räuberbande" aufgedrückt. Die gesamten Streitkräfte Midlands, ihre ehemaligen Kameraden, setzen zu ihrer Verfolgung an. Ihrem heruntergekommenen Zustand ein Jahr später nach zu urteilen, dürften sie nicht nur von der Armee Midlands angegriffen worden sein, sondern auch mehrfach das Ziel sogenannter "Räuberjagden" gewesen sein. Die Tatsache, daß der König nach der Flucht von Griffith ziemlich absonderliche Typen auf sie ansetzt, ist ein Beweis für seinen Groll auf Griffith.

AUF DER FLUCHT

Die Falken

ALS REGULÄRE ARMEE

Königreich Midland

Falken (Ritter des weißen Phönix)

Schwarze Hunde (Wyald)

Bakiraka

Wachen auf Burg Windham

Räuberjagd (Sirat)

Königreich Midland

Nashörner (Boscogne)

Blaue Wale (Adon)

Zodd, der Unsterbliche (Kampf endet durch Aufgabe)

Schwarze Widder

Reich Tudor



Die Schwarzen Hunde

Die Schwadron der Schwarzen Hunde wurde unter dem Eindruck des chronischen Mangels an Soldaten in Midland aus Kriminellen rekrutiert. Weil die Schwarzen Hunde allerdings dazu neigen, sowohl in Freundschaft als auch Feindschaft rücksichtslos zu plündern und zu morden, werden sie schon bald in die Randgebiete des Königreichs verlegt. Der Anführer der Schwadron ist Wyald. Sein besonderes Charisma, das auf der Angst seiner Männer vor seinen übermenschlichen Kräften beruht, ermöglicht es ihm, diese Truppe von Kriminellen zu disziplinieren und zu beherrschen.



Wyald

Er ist der Anführer der Ritter der "Schwarzen Hunde". Wahrscheinlich verfügt er über außerordentliche Kräfte.



Der Feldzug gegen die Falken... die Rückkehr der Angst

Am Ende setzt der König die Schwarzen Hunde auf die Falken an. Guts spürt, daß Wyald von einer ähnlichen Aura umgeben ist wie der unsterbliche Zodd. Nachdem seine eigene Truppe dezimiert wurde und in Unterzahl geraten ist, verwandelt sich Wyald in ein monströses Wesen. Dann, als Wyald schon von allen für tot gehalten wird, schafft er es mit letzter Kraftanstrengung, Griffith in seine Gewalt zu bringen, um sich mit Hilfe des Behelichs zu retten. Doch wider Erwarten findet Wyald den Behelich nicht. Er versucht daraufhin, Griffith zu töten. Aber in diesem Moment erscheint Zodd und tötet Wyald endgültig. Zurück bleibt nur die winzigen Leiche eines alten Mannes...



Die Bakiraka

Eine bewaffnete Truppe, die aus dem Volk irgendwo im Osten abstammt, hauptsächlich Auftragsmorde. Es heißt, daß nicht weniger als Minister und Könige in allen Ländern durch Attentate der Bakiraka ermordet wurden. Selbst wenn es wahr ist, gehört hatte: In Midland dürfte niemand geglaubt haben, daß sie ihre Dienste verrichten.



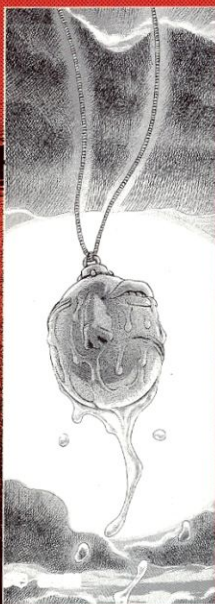
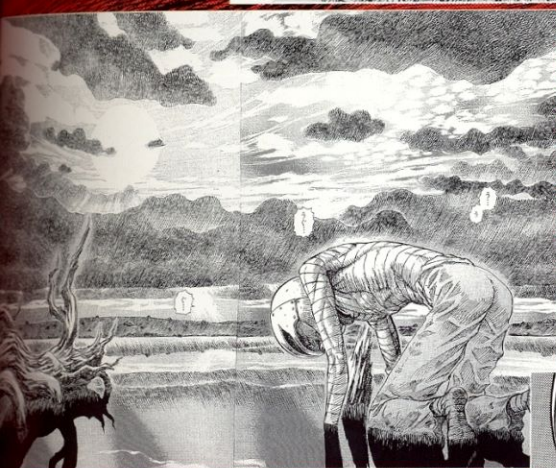
Unter Burg Windham

Guts und seine Kameraden flüchten sich in einen unterirdischen Gang. Dort erwarten sie schon die auf Meuchelmord spezialisierten Bakiraka. Aber mit Hilfe von Judeaus Geschicklichkeit gelingt es den Falken, die Bakiraka zu besiegen.



Körper und Traum am Ende

Wyald hat den Falken die Augen für die Wirklichkeit geöffnet. Griffith' Körper ist durch die einjährige Folter völlig zerstört. Die Sehnen an Händen und Füßen sind durchtrennt, die Zunge wurde ihm abgeschnitten. Er kann deshalb weder laufen noch sprechen. Diese harte Realität vor Augen werden die Falken völlig fassungslos. Aber den größten Schock von allen erleidet Griffith selbst. Als ehemaliger Kommandant und Anführer muß er erkennen, daß er ohne fremde Hilfe nicht überleben kann. Und Guts schickt sich wieder einmal an, die Falken zu verlassen. Eine Tragödie nimmt ihren Lauf.



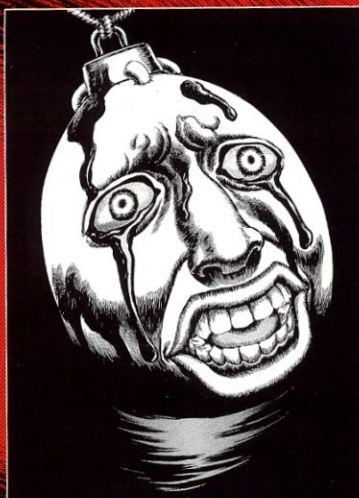
Alles verloren, den Behelith gewonnen

Mit einem verlorenen Traum und einem kaputten Körper schwindet jegliches Selbstwertgefühl aus Griffith. Er rast mit einer Kursche los, um sich das Leben zu nehmen, aber es gelingt ihm nicht. Doch in den Händen des völlig verzweiferten Griffith glänzt plötzlich etwas.... Es ist der während der Kerkerhaft verlorene Behelith. Vor den Augen des mit dem Wagen herbeigeeilten Guts stellt sich plötzlich eine Sonnenfinsternis ein und die Schatten zahlloser Menschen tauchen aus dem Nichts auf...



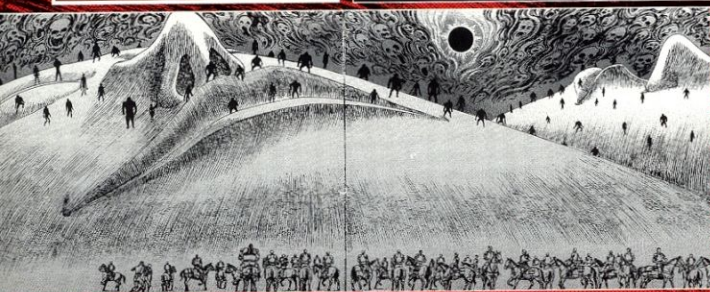
Eine andere Dimension erscheint. Die Fratze der Verzweiflung zeigt sich...

Für Griffith, der alles verloren hat, wird die helfende Hand von Guts zu einem letzten Rückhalt. Es fehlt nicht viel, und auch der Stolz von Griffith ist in Gefahr. Griffith will schreien, aber er kann sich nicht artikulieren. Guts, der ihn nicht hören kann, legt die Hand auf seine Schulter. In diesem Moment reagiert der Behelith auf das Schreien in Griffith' Herz und vergießt blutige Tränen. Dann öffnet sich der sonderbarer Raum, in dem sich der große Schrecken der "Finsternis" abspielen wird...



Griffith wurde gerettet. Und doch ist alles zu spät...

Die Sonnenfinsternis



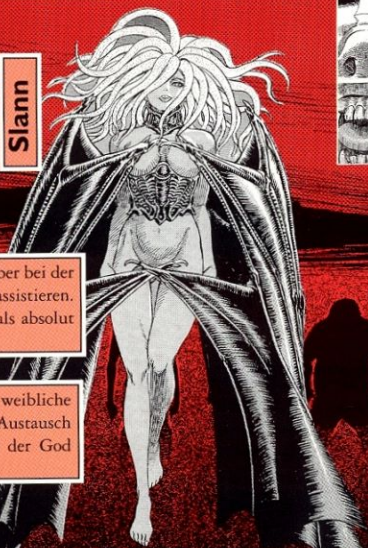
Wer sind die God Hand?

Der Altar, der während der "Zeremonie der Herabkunft der Dämonen" erscheint, hat die Form einer Hand. Und da sie auch God Hand ("Hand Gottes") heißen, ist es naheliegend, daß sie zu fünf sind. Dann müßte man allerdings auch fragen, weshalb es bisher nur vier waren. Kentaro Miura sagt dazu: "Ganz am Anfang gehörte nur Void zur God Hand. Nach und nach wurden es mehr und mit Femuth sind sie schließlich vollständig. God Hand wird also nie mehr als fünf Wesen umfassen. Ich denke, daß 'Void' so eine Art Schlüsselwort ist. Jedenfalls sind sie mit Femuth vollständig..."

Conrad



Siann



Bei Conrad fällt keine besondere Fähigkeit auf. Aber bei der "Herabkunft der Dämonen" scheint er Void zu assistieren. Im Unterschied zu Jubik spricht er nicht mehr als absolut notwendig.

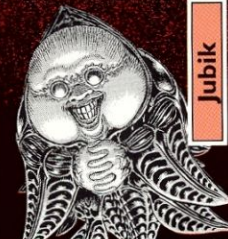
Unter den vier ist sie das einzige weibliche Wesen. Sie prophezeit, daß Griffith im Austausch gegen das Leben der Falken als einer der God Hand wiedergeboren wird.

Void

Void wird auch "Herr der Engel" genannt. Er führt die "Zeremonie der Herabkunft der Dämonen" durch und brennt das Brandzeichen ein. Innerhalb der God Hand scheint er eine Art Anführer zu sein.



Jubik



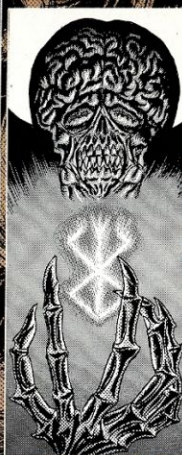
Er kann Raum und Zeit verzerrten und ein Bewußtsein Gestalt annehmen lassen. Von allen der God Hand scheint er der redseligste zu sein.

Glückskönige der Begierde

Es sind nichtmenschliche Wesen, die sich selbst "Apostel" nennen. An ihrer Spitze stehen diejenigen, die als "God Hand" bezeichnet werden. Wenn der Behelith die Form eines menschlichen Gesichts annimmt und schreit, öffnen sie die Pforte zum Raum einer anderen Dimension.

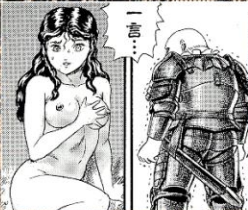
God Hand





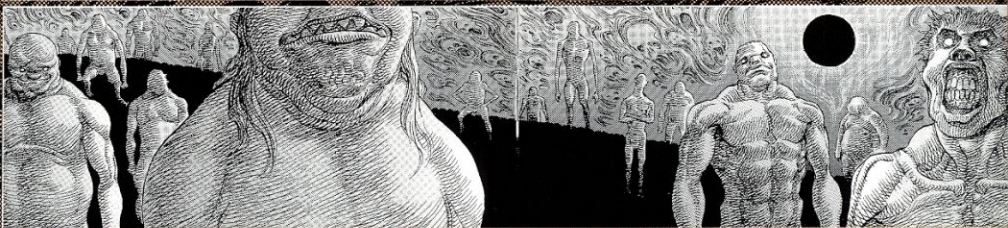
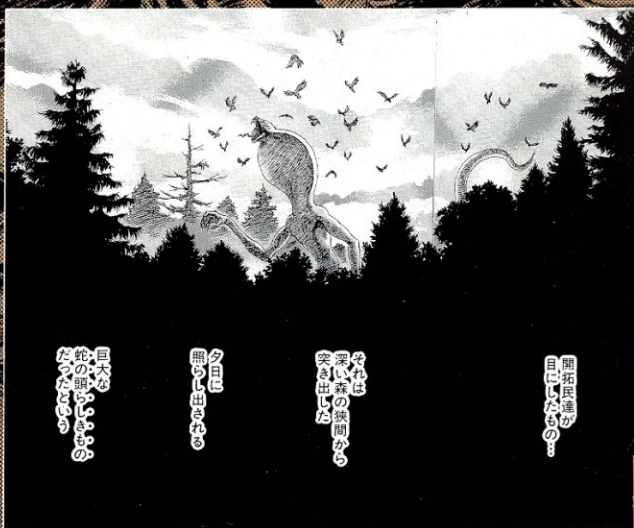
Waren die "Apostel" einmal Menschen?

Wenn ein Mensch, der den Behlith in Händen hält, intensiv nach Hilfe ruft, öffnet sich das Tor zur Welt einer anderen Dimension und die God Hand erscheint. Durch das Opfern eines Freundes, der einem sehr viel bedeutet, wird der Mensch, der das Tor zur anderen Dimension geöffnet hat, als ein Dämon wiedergeboren, den man als "Apostel" bezeichnet. Der Graf, dem Guts als "Schwarzer Ritter" begegnet, hat das erreicht, indem er seine eigene Frau geopfert hat.



Wiedergeboren als Dämon, um die eigenen Begierden zu erfüllen

Groteske Wesen



Woher kommen sie und wohin gehen sie?

Wo halten sie sich normalerweise auf? Zodd scheint seit Jahrhunderten von Schlachtfeld zu Schlachtfeld zu ziehen, Wyal ist als Verbrecher gefangen genommen worden und wurde zum Führer einer vom König geschaffenen neuen Truppe. Einige von ihnen wurden in den Wäldern beobachtet, andere leben, so wie der Graf, dem Guts später begegnet, nicht in der anderen Dimension, sondern nach wie vor in der diesseitigen Welt. Heißt das, daß sie auch nach ihrer Wiedergeburt in der diesseitigen Welt festsitzen? Und wieviel hundert Jahre kann das nach der Wiedergeburt so weitergehen? Wie und woher sind all diese Wesen unmittelbar vor dem Eintritt der Sonnenfinsternis gekommen? Und wohin sind sie danach gegangen?



Die als "Apostel" Wiedergeborenen



Mörderische Begierden ausleben

Für sie gibt es nur ein Gebot, und das lautet, "tun, was man tun will", das heißt der eigenen Begierde freien Lauf lassen. Für sie sind Menschen nicht mehr als Fressen oder Spielzeug.



Zodd, der Unsterbliche

Immer wieder erscheint er vor den Augen von Guts. Da er die Sonnenfinsternis prophezeit, ist davon auszugehen, daß er zum engeren Kreis der God Hand und der Apostel gehört. Auf der Suche nach mächtigen Gegnern zieht es ihn von Schlachtfeld zu Schlachtfeld. Gerüchte über ihn gibt es seit mehr als 100 Jahren, und unter den Söldnern ist er eine geradezu legendäre Existenz. Aber es gibt nur wenige, die seine wahre Gestalt als Monster kennen.



Was verbindet diese beiden?

Der Totenkopfritter

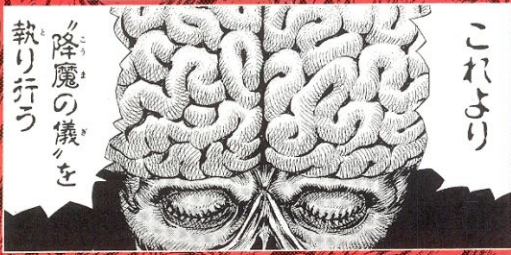
Auch er erscheint vor den Augen von Guts. Sein Helm ist einem Totenkopf nachempfunden, seine Rüstung einem Skelett. Zum Schwert, dessen Griff an eine dornige Rose erinnert, paßt das Rosenwappen auf seinem Schild. Er ist gegenüber der God Hand feindlich eingestellt. Auch stellt sich die Frage, ob er etwas mit dem legendären Begründer der Midlands, dem Herrscher Geiseric zu tun hat. Weshalb erscheint er überhaupt vor Guts? Die Einzelheiten bleiben vorerst ein Rätsel.



Auch sie sind Monster, aber...

Der unsterbliche Zodd und der Totenkopfritter. Sie sind keine Menschen. Aber sie unterscheiden sich auch von der God Hand und den übrigen Aposteln. Im Gegensatz zu den übrigen nimmt Zodd nicht an der Zeremonie der "Herabkunft des Dämons" (Adventus Daemoni) teil. Außerdem nennt Zodd den Totenkopfritter seinen "tausendjährigen Feind". Im Gegensatz zu Zodd, der auf Seiten der God Hand steht, scheint der Totenkopfritter auf der gegnerischen Seite zu stehen. Welches Geheimnis verbergen diese beiden Wesen?





Das "Ei des Herrschers" gelangt zu denen, die Dämonen werden können



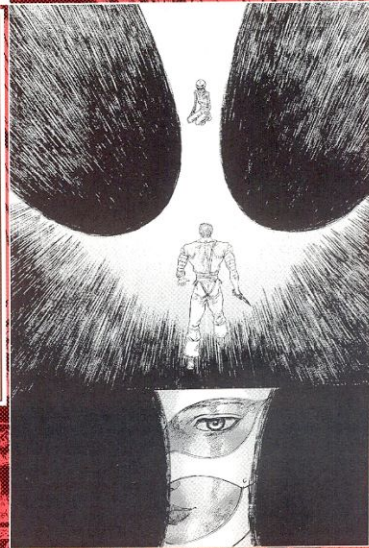
Die Falken sind in eine andere Dimension hintübergezogen worden. Vor ihnen erscheinen die Vier der God Hand und verkünden, daß Griffith den roten Behelith erhalten habe, weil er dafür "qualifiziert" sei. Sie drängen ihn, sich seine ehrzeitigen Wünsche erfüllen zu lassen und verlangen als Preis dafür das Leben aller Falken. Void verkündet, daß er die Zeremonie der "Herabkunft des Dämons" eröffnet. Griffith wird auf einen riesigen Altar in Form einer Hand gehoben und von der God Hand bedrängt, an seinem Traum festzuhalten.

Die "Herabkunft des Dämons"



Griffith' Entschluß

Guts, der den Altar hinaufgeklattert ist, erscheint vor Griffith, der mit sich selbst um eine Entscheidung ringt. Aber als Griffith ihn erblickt, steht sein Entschluß fest. Beinahe wie eine Antwort auf die Einwilligung umschließt Griffith die riesige Hand, die den Altar bildet, um ihm eine Gestalt zu verleihen, die der eines Dämons würdig ist.



Das Schlachtfest beginnt...

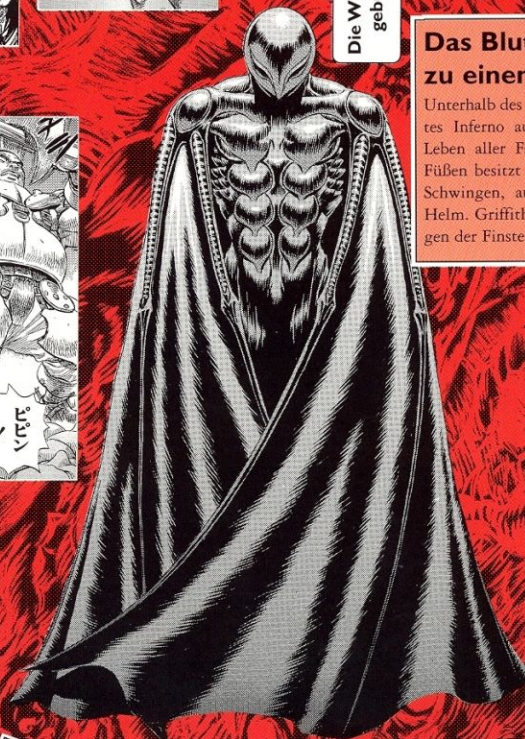
Griffith trifft eine Entscheidung und den Falken wird als Zeichen ihrer Opferung an die Dämonen ein Brandmal eingebrannt. Angezogen vom Brandmal versammeln sich die Dämonen. Korcas wird gefressen, während er einen Traum sieht. Pipin wird attackiert, während er sich schützend über Kjasgar legt. Auch Judeau, der Kjasgar bis zum Ende beisteht, verliert sein Leben. Die Falken sind am Ende.



Die Wiedergeburt

Das Blutopfer macht Griffith zu einem der God Hand

Unterhalb des Altars breitet sich ein mit Schreien erfülltes Inferno aus, während Griffith, genährt von den Leben aller Falken, seine Gestalt verändert. An den Füßen besitzt er nun scharfe Klauen, auf dem Rücken Schwingen, auf dem Kopf trägt er den gewohnten Helm. Griffith wird als Dämon "Femuth" mit Schwingen der Finsternis wiedergeboren...



Korcas im Traum



Einer nach dem anderen fällt...

... Auch Judeau, der Kjasgar bis zum Ende schützt.





Guts und Kjaskar...

Der völlig schockierte Guts kämpft verzweifelt gegen die übernatürlichen Wesen. Dann bemerkt er, daß Kjaskar gefangen wurde. Vor seinen Augen schwebt der Dämon Femuth herab und vergewaltigt Kjaskar. Guts entbrennt vor Wut, aber sein Körper ist gefesselt, und er kann sich nicht bewegen. Er verliert sein rechtes Auge und seinen linken Arm, Kjaskar wird ohnmächtig. Jetzt bleibt nur noch Verzweiflung...



Nur diese drei überleben

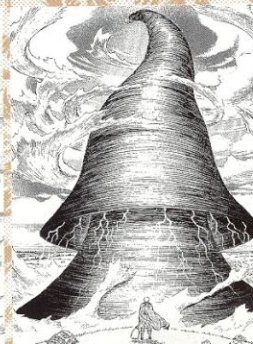
Überlebt oder übriggelassen? Die Flucht aus der anderen Dimension

Der Totenkopfritter ist in die von God Hand beherrschte andere Dimension eingedrungen und kämpft dort gegen Zodd. Aber er bricht den Kampf ab, um mit Rikkelt, Kjaskar und Guts durch den als "Tor" bezeichneten Wirbel davonzueilen. Dann setzt er die drei in den Bergen hinter dem Haus des Schmieds Godot ab.



Nur einer der zweiten Gruppe hat überlebt: Rikkelt

Vor der Rettungsaktion für Griffith hatten sich die Falken in zwei Gruppen aufgeteilt. Rikkelt blieb bei den Verwundeten, die sich als zweite Gruppe im Wald versteckt halten. Während er Wasser holen geht, wird die Gruppe von einem dämonischen Wesen angegriffen und vollständig vernichtet. Rikkelt wird vom Totenkopfritter gerettet, er hat als einziger überlebt. Er schließt sich einer Gruppe wandernder Unterhaltungskünstler an, die ihn auf dem Pferdewagen bis zum vereinbarten Treffpunkt der beiden Gruppen mitnehmen. Dort sieht er, wie der unsterbliche Zodd und der Totenkopfritter inmitten eines riesigen Wirbelsturms gegeneinander kämpfen...



Die Überlebenden der Sonnenfinsternis

Sie tragen das Brandmal, aber sie haben überlebt. Sie sind dem Opfer entgangen. Wird ihre Zukunft düster oder hell sein?



Guts schwört Rache an den Dämonen

Mittels der Heilkraft der Schuppen einer Elfe wird Guts' Leben gerettet. Er erwacht tief in den Bergen in der Erzmine jenes Schmieds, zu dem er sich vor seiner Rückkehr zu den Falken zurückgezogen hatte. Guts bemerkt, daß Kjaskar lebt und eilt zu ihr. Aber Kjaskar wurde durch die Schrecken der Sonnenfinsternis so traumatisiert, daß ihre Persönlichkeit auf die Stufe eines Kindes zurückgefallen ist. Impulsiv rennt Guts aus der Höhle heraus. Vom Totenkopfritter erfährt er, daß er von jetzt an in einer "Zwischenwelt" leben muß. Den dämonischen Wesen, die nach und nach aus der Dunkelheit gekrochen kommen, um über ihn herzufallen, hält er einen Racheschwur entgegen.



Merkwürdiges an Kjaskars Körper

Der Angriff der bösen Geister auf Guts bricht plötzlich ab. Kjaskar ist aus der Erzmine nach draußen gekommen. Auf dem Rückweg zur Mine stellt Guts sich vor, wie Kjaskar von bösen Geistern umringt wird. Aber nichts von dem passiert. Vielmehr scheint mit Kjaskar irgend etwas nicht zu stimmen. Vor den Augen des heraneilenden Guts bringt Kjaskar ein vom Bösen befallenes Kind zur Welt. Guts bringt es nicht fertig, das Kind zu töten. Dann geht die Sonne auf, und das Kind zieht sich mit den anderen Geistwesen in die Schattenwelt zurück.



Godot, der Schmied in den Bergen



Erika

Nach seiner Trennung von den Falken hat Guts sich in die Einsamkeit der Berge zu dem Schmied Godot und seiner Tochter Erika zurückgezogen. Der war früher einmal in der Stadt ein berühmter Handwerker, ist dann aber in

die Berge gezogen, weil er nicht für die Adligen arbeiten mochte. In den Bergen hinter seinem Haus wohnen Elfen, und die natürlichen Gegebenheiten verhindern, daß sich böse Geister dort hinwagen.



Der Regent



Der Anführer auf Burg Koca

Der Anführer der Räuberbande von Burg Koca. Er ist ein dämonisches Wesen, das sich in eine Schlange verwandelt.



Die Elfe Puck

Puck gehörte ursprünglich zu einer Gruppe von reisenden Unterhaltungskünstlern, aber sie wird von Räuberpack aus der Burg Koca überfallen und bei einem Gelage zur Zielscheibe für ein Messerwerfen gemacht. Nachdem Guts sie aus dieser Notlage rettet, wird sie zu seinem treuen Begleiter. Ihr Geschlecht ist unklar. Sie sieht irgendwie sensibel aus, aber in Wahrheit ist die Bezeichnung "flatterhaft" wohl passender. Elfen verfügen über besondere Kräfte. Sie können Wunden heilen oder die Gefühle der Menschen lesen. Tatsächlich stammt das Elfenpulver, das in Besitz von Rikelt war, von Puck. Aber davon hat Guts natürlich keine Ahnung.

Die Übergabe von Geiseln erhält den Frieden.



Frieden

Die Räuber von Burg Koca

Weil ihr Anführer gefürchtet ist, können diese Kerle ungestört ihr Unwesen in der Stadt treiben, aber fast alle werden von Guts erledigt.

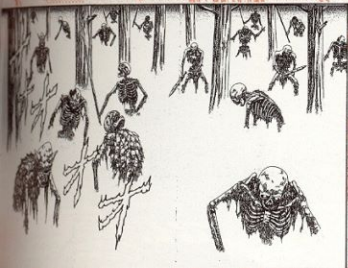
In der ersten Stadt, die Guts besucht, verbreiten die Räuber von Burg Koca Angst und Schrecken. Nachdem er dort Puck gerettet hat, läßt er dem Anführer durch seine Schergen aussuchen, der "Schwarze Ritter" sei gekommen. Der Anführer der Räuber ist in Wahrheit ein dämonisches Wesen, daß sich selbst als Apostel bezeichnet. Während Guts gegen den Dämon kämpft, geht die Stadt um sie herum in Flammen auf. Am Ende bleibt Guts siegreich. Er wendet sich von der brennenden Stadt ab und macht sich auf die Suche nach einem neuen Gegner...

Der Mönch und Colette

Guts trifft die beiden unterwegs auf einer Bergstraße. Sie behandeln Guts sehr zuvorkommend, aber schließlich werden sie von bösen Geistern überfallen und getötet.



ハハハ...
よりはく
まだら



Das in Guts eingebrannte Zeichen des Opfers lockt Dämonen und böse Geister an. Es kommt vor, daß völlig Unbereitete mit in die Zwischenwelt gezogen werden und ihnen zum Opfer fallen. Wenn der Mönch und Colette sich nicht mit Guts eingelassen hätten, wären sie diesen Wesen wohl niemals begegnet.



Guts und seine Umgebung

Alle, die mit Guts zu tun haben, werden vom Unglück heimgesucht. Ist auch das Schicksal?

Vargas

Ehemals Leibarzt auf der Burg. Der Graf hat seine Frau und seinen Sohn auf dem Gewissen. Er empfindet starken Haß gegen und große Furcht vor dem Grafen. Vargas bringt den Behelith aus der Burg heraus.

Haß/Furcht



Vater/Tochter

Theresia

Die Tochter des Grafen. Gegen Guts, der die heile Welt um sie mit einem Schlag vernichtet und sie in völlige Verzweiflung gestürzt hat, hegt sie starken Groll.



Der Graf ist ein Herrscher irgendwo in der Provinz, der sich selbst an das Böse verkauft hat. Unter dem Deckmantel der Jagd nach Ketzern bringt er zahllose seiner Untertanen um. Guts trifft auf Vargas, selbst ein Opfer des Grafen, und nimmt alleine den Kampf gegen den Grafen auf. Während des Kampfs öffnet sich die Pforte in die andere Dimension und Guts trifft erneut auf die von ihm gejagte God Hand.

Der Graf

Er hat seine eigene Ehefrau als Opfer dargebracht und ist zu einem Monster geworden.

Daal

Er ist Mönch und die rechte Hand des Barons. Daal erklärt immer mehr Unschuldige zu Ketzern.

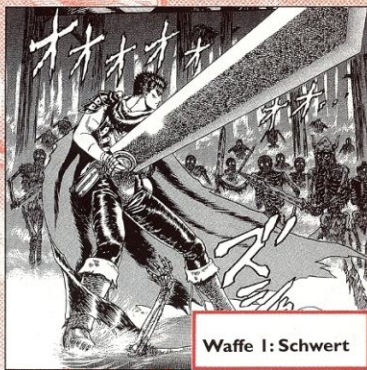


Sondaag

Ein Burgsoldat, der dem Grafen dient. Weil er die Niederlage gegen Guts nicht verwinden kann, läßt er sich ein Teil vom Körper des Grafen einpflanzen und wird selbst zum Monster.



何度でも
なアア!!



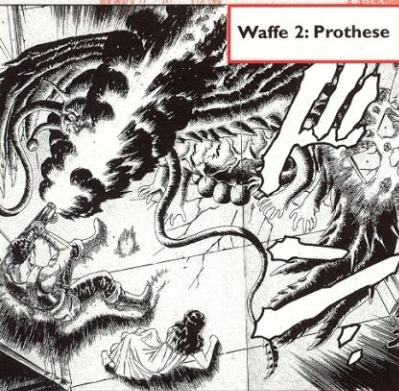
Waffe 1: Schwert

Gegenüber seiner Zeit bei den Falken ist sein Schwert noch um einiges größer geworden. Passender wäre wohl die Bezeichnung "Eisenklumpen". Das Schwert war einst von Godot auf Bestellung eines Edelmanns angefertigt worden, "so groß, daß man auch Drachen damit töten kann". Der Name "Drachenschlächter" erscheint keineswegs unpassend. Zugleich ist es eine Art Markenzeichen von Guts geworden, der aus Bergen herabgestiegen ist, um auf die Jagd nach den Wesen der Finsternis zu gehen.

Während der Sonnenfinsternis hat Guts seinen linken Arm verloren. Die stattdessen dort angebrachte Prothese ist aber durchaus kampftauglich. Sie enthält eine Armbrust, die mehrere Pfeile hintereinander abfeuern kann und im Bereich des Arms ist sie als eine verkleinerte Kanone ausgeführt. Es handelt sich um Teile, die Godot früher einmal angefertigt hatte. Rikkelt und Erika haben sie zusammengesetzt und dem scheidenden Guts mit auf die Reise gegeben.



Waffe 2: Prothese



Rückkehr eines alten Traumas?

Guts haßt es, von anderen Menschen angefaßt zu werden. Vielleicht weil er einst von Donovan mißbraucht wurde. Nach seinem Eintritt bei den Falken scheint dieses Phänomen zu verschwinden, aber später fängt er wieder an, Berührungen zu verabscheuen. Hier hat eine Tragödie nicht nur eine alte Wunde in seinem Herzen aufbrechen lassen, sondern diese Wunde auch noch weiter vertieft.

Guts

Der Schwarze Ritter mit dem Brandmal

Er kämpft wie ein Berserker

Ob gegen Menschen oder gegen dämonische Wesen — Guts' Art zu kämpfen läßt sich mit dem einem Wort "gnadenlos" beschreiben. Sein riesiges Schwert mährt seine Gegner nieder und nur wenige wagen es, sich ihm in den Weg zu stellen. Puck, der beobachtet, wie Guts den Anführer auf Burg Koca besiegt, flüstert das Wort "Berserker". So ist er eben, Guts, der "Schwarze Ritter".



Geleitet von seinem Mal geht Guts auf die Jagd nach dämonischen Wesen. Er mußte viele Verluste verkraften und seine Augen sind von negativen menschlichen Gefühlen wie Ärger oder Haß erfüllt. Im Vergleich zur Zeit vor seinem Eintritt bei den Falken sind diese Gefühle sogar noch stärker geworden. Wie der Beiname "Schwarzer Ritter" andeutet, hat er seinen Körper vollständig in schwarze Kleidung gehüllt. Sicher eine angemessene Erscheinung für den Kampf gegen die Wesen der Finsternis und vielleicht auch Ausdruck seiner Trauer für die Getöteten.



die Macht der
God Hand in
Händen. Noch
hat er sie nicht
genutzt, aber...

Wird Guts noch stärker werden?

zwischen Guts und der God Hand zu bestehen. Guts hat es mit Hilfe seines Riesenschwerts und der Kanone in seinem künstlichen Arm gerade so geschafft, halbwegs auf gleichem Niveau gegen die Apostel kämpfen zu können. Ihm gegenüber, an der Spitze der Apostel, steht Femuth, dessen Kraft wir noch nicht einmal ahnen können...

Kentaro Miura: "(Lacht) Na ja, das bekomme ich ziemlich oft zu hören. Die Leute meinen, daß Guts gegen solche starken Gegner überhaupt keine Chance hat."

Kann man daraus schließen, daß Guts sich die Kraft eines der nicht-menschlichen Wesen aneignen wird?

Kentaro Miura: "Nein, denn dann wäre Guts ja selbst kein Mensch mehr, das wäre etwas... Andererseits ist Guts jemand, der zwar inmitten von sehr viel Unglück lebt, aber dabei immer wieder Glück hat."

Heißt das, daß die Frage des Glücks oder Unglücks die größte Rolle spielen wird?

Es liegt auf der Hand, daß im Mittelpunkt dieser Geschichte auch weiterhin Guts' Suche nach einem Entscheidungskampf gegen die Fünf der God Hand (einschließlich Griffith alias Femuth) stehen wird. Zum Schluß soll daher die zukünftige Entwicklung der Story angesprochen werden. Was ist überhaupt das Ziel der God Hand? Es ist leicht einsehbar, daß Guts es noch nicht einmal schaffen wird, der God Hand überhaupt nur zu begegnen, solange er diese Frage nicht beantworten kann. Und hat die God Hand durch den Beitritt von Femuth das Stadium ihrer Vollendung erreicht?

Kentaro Miura: "Nun, ich habe eigentlich vor, die [Entwicklung der] God Hand mit Femuth vorerst zum Abschluß kommen zu lassen. Das Ziel [das die God Hand verfolgt] möchte ich zum jetzigen Zeitpunkt eigentlich nicht unbedingt verraten... Ich will aber einen Tip geben. Das Schlüsselwort heißt "Void". Den Rest überlasse ich der Phantasie des Lesers..."

Zwei Jahre eines Lebens auf der Wanderschaft sind vorbei. Aber der Kampf hat gerade erst begonnen.



Eintausend Jahre! Auch die Gründungslegende von Midland reicht eintausend Jahre zurück, richtig...?

Kentaro Miura: "(Lacht) Eine gute Frage... Ich habe schon das Gefühl, daß ich die Handlung noch einmal nach Midland bringen muß, auch wenn es vielleicht nicht direkt im Anschluß an den Abschnitt 'Der Schwarze Ritter' sein wird."

Wird dort die Entscheidungsschlacht stattfinden?

Kentaro Miura: "Darauf möchte ich mich nicht festlegen, ich habe mir noch keine Gedanken darüber gemacht. Ich hoffe jedenfalls, die Leser freuen sich schon auf die Rückkehr nach Midland und die weitere Entwicklung dort. Und die Entscheidung... also, das weiß ich selbst noch nicht so genau. Auch, ob alles mit Guts endet, oder ob es [nach ihm] weitergeht..."

Wird die Handlung nach Midland zurückkehren?



König Totenkopf und der Totenkopfritter. Was haben sie miteinander zu tun? Und was für eine Rolle spielt Zodd dabei?

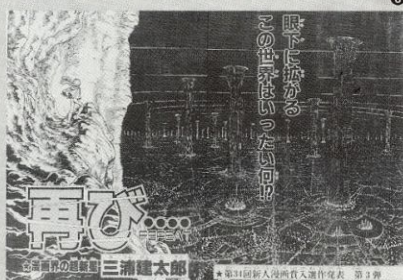
Inmitten der Auseinandersetzung zwischen Guts und Femuth scheint auch der Totenkopfritter irgendwie ein besonderes Verhältnis zur God Hand zu haben?

Kentaro Miura: "Na ja, das ist wirklich naheliegend. Irgend etwas war zwischen dem Totenkopfritter und einem der God Hand, oder allen, und das hat irgendwie zu der Situation geführt, in der wir uns jetzt befinden... Es ist eben wirklich eine tausend Jahre alte Geschichte."

Die Gründungslegende von Midland und der Totenkopfritter?

Wenn die Handlung nach Midland zurückkehrt, werden wir auch Charlotte wiedersehen. Sie wird dann sicher ein ganzes Stück größer sein! Ob sie von der Wiedergeburt von Griffith weiß? Was wird sie tun, wenn sie davon erfährt?



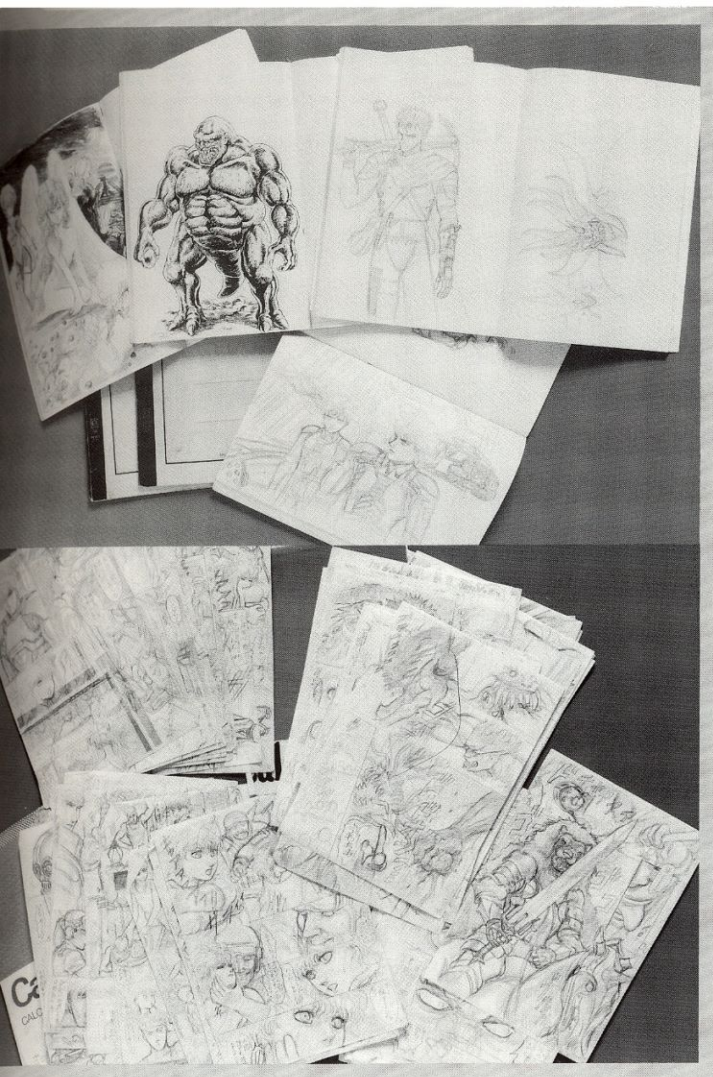


Biographie und Werkverzeichnis

11. 7. 1966
April 1973
ca. 1974
1976
1977
April 1979
April 1982
Frühjahr 1985
April
Sommer
August
1988
1989
Dezember
1990
August
Dezember
1991
1992
November
1997
Februar
- Geboren in der Präfektur Chiba.
Eintritt in die Grundschule. Miura beginnt, Mangas in seine Schulhefte zu zeichnen.
Ab der 2. Klasse wagt sich Miura an Mangas mit Panels heran. Miura benutzt zum ersten Mal Manuskriptpapier. Er beginnt die Mini-Comicserie "Miuran Comic". Das Hauptwerk "Miuranger" erreicht über 40 Folgen (Abb. 1).
5. Klasse: "Ken e no michi" (Abb. 2).
Eintritt in die Mittelschule. Um diese Zeit verwendet Miura zum ersten mal Halbtöne und fängt an, die Profis nachzuahmen.
Eintritt in die Oberschule. In der Kunstklasse trifft er auf Gleichgesinnte, das Manga-Zeichnen wird zum Lebensmittelpunkt. Miura beginnt, Notizen und Ideen für Entwürfen in Schulheften festzuhalten, eine Angewohnheit die er bis zur Universität beibehält (Abb. 3).
Abitur. Vor dem Beginn des Studiums zeichnet er "Futatabi" (50 S.) und "NOA" (54 S.), die er an die Zeitschrift *Shonen magazine* einschickt.
Eintritt in die Kunstfakultät der Nihon Universität.
Für "Futatabi" erhält Miura den 34. Preis für Debütanten des *Shonen magazine* (Abb. 4).
"NOA" erscheint in der Nr. 3 der Zeitschrift *Fresh magazine* (Abb. 5), aber darauf folgt eine schwierige Zeit, in der Miura nur Absagen erhält. Als Kunststudent muß er natürlich auch bestimmte Aufgaben zeichnen (Abb. 6).
Für die November-Nummer von *Komikomi* wird "Berserk" (48 S.) als zweitbestes Werk ausgewählt (im späteren Comic nicht enthalten). Der Prototyp von Guts tritt zum ersten Mal vor die Augen der Leser (Abb. 7). Das dunkle Zeitalter ist vorüber...
Abschluß an der Universität. In der Mai- bis Juli-Nummer von *Animal House* erscheint "Oro" (nach einer Idee von Muron Takashi), das erste Werk von Miura, das als Fortsetzung in einer Zeitschrift erscheint. In der Oktober-Nummer von *Animal House* erscheint "Berserk – Der Schwarze Ritter". In der Folge auch in Einzelbänden.
Biographie und Werkverzeichnis
Bei *Jets Comics* erscheint "Oro". Erste Veröffentlichung eines Einzel-Comics (Abb. 8).
In der Januar-Nummer von *Animal House* erscheint "Berserk – Das Brandmal". Zwischen Februar und Juni erscheint dort als Fortsetzung "Oroden" (nach einer Idee von Muron Takashi).
Jets Comics veröffentlicht "Oroden" als Einzelband (Abb. 9).
In der September-Nummer von *Animal House* beginnt "Berserk" als Fortsetzung zu erscheinen (REVENGE 1-16).
Bei *Jets Comics* erscheint "Berserk" Band 1 (Abb. 10).
Mit der August-Nummer von *Animal House* ("Berserk – REVENGE 9 – Das Goldene Zeitalter") beginnt der Rückblick auf die Jugendgeschichte von Guts; das Werk wird über Nacht sehr populär.
"Japan" (Idee: Muron Takashi) erscheint als Fortsetzung in Nr. 1 bis Nr. 8 der Zeitschrift *Young Animal*. Die Nr. 11 enthält die Episode Nr. 1 von "Berserk" (Beginn des Erscheinens als Fortsetzung in neuer Aufmachung).
Bei *Jets Comics* erscheint "Japan" (Abb. 11). Seitdem konzentriert sich Miura ausschließlich auf die Arbeit an "Berserk". Inzwischen erscheinen die ersten Übersetzungen im Ausland (Abb. 12).
In der Nr. 1 von *Young Animal* erscheint die 94. Episode von Berserk. Der Rückblick auf die Jugendgeschichte von Guts ist abgeschlossen.
Das "Berserk Illustration Book" erscheint. Mit *Young Animal* Nr. 5 wird Berserk wiederaufgenommen.

Ich Comics auf ein Schulheft gezeichnet habe, als ich in der zweiten Klasse war. Vielleicht wollte ich damit auffallen. Eines der schönsten Erlebnisse in meiner Kindheit war es, wenn jemand meine Zeichnungen lobte. Das Sprichwort "Das Kind ist der Vater des Menschen" trifft hier genau zu. Als ich klein war, zog meine Familie oft um. Und wenn ich wieder in eine neue Schule kam, konnte ich durch das Zeichnen von Comics neue Freunde gewinnen. Wenn ich jetzt an jene Jahre zurückdenke, kann ich sagen, daß mir der Kunstunterricht geholfen hat, meine Identität zu bewahren (lacht).

"Der Umgang mit meinen Freunden war sehr stimulierend"



FRAGE: Sie wollen also sagen, Zeichnen war auch schon in Ihrer Jugend Ihr größtes Vergnügen bzw. Ihre Stärke. Wann haben Sie denn bewußt daran gedacht, Profi-Zeichner zu werden?

KM: Das war während meiner Zeit am Gymnasium. Bevor ich aufs Gymnasium kam, war Zeichnen für mich das Wichtigste überhaupt. Ich zeichnete Comics und malte. Praktisch konnte ich schon zeichnen, aber ich hatte keinen blassen Schimmer, wie man eine Story entwickelt. Ich ging auf ein Kunstgymnasium und als ich dort neue Freunde fand, merkte ich, daß sie sich alle für Filme, Musik usw. interessierten und

ich nichts darüber wußte. Ich hatte fünf Freunde, die alle Comic-Zeichner werden wollten. Alle zeichneten, aber sie hatten auch noch andere Talente, einer spielte zum Beispiel Gitarre. Der Umgang mit ihnen war sehr stimulierend. Sie zeigten mir neue Dinge, empfahlen mir Filme und Bücher. Alles mit dem Ziel, Comic-Zeichner zu werden. So war unsere Gruppe. Ich weiß nicht, wie die Gymnasiasten heute sind, aber damals waren die Freunde auch irgendwie Rivalen, und man versuchte immer, sich gegenseitig auszustechen, aber es war immer ein positiver Wertkampf. Ich wollte noch besser werden, aber wie sollte ich das anstellen? Ich wollte jeden Film sehen, jedes Buch lesen. So ging ich vor. Dann merkte ich, daß man zum Comic-Machen nicht nur gut zeichnen können muß. Als ich an die Uni kam, übte ich auch das Entwickeln von Storys. Ich habe mich während meiner Universitätsjahre um einen Preis beworben, und das war der Anfang meiner Karriere.

FRAGE: Haben Sie jemals als Assistent gearbeitet?

KM: Nein, nie.

FRAGE: Also haben Sie den Aufbau der Bilder und die Aufteilung der Seiten alleine gelernt?

KM: Genau. Ich habe mich mit meinen Freunden vorsichtig tastend an die Sache rangewagt. Eigentlich hatte ich hierfür nie einen Lehrer.

FRAGE: Gibt es denn keinen Comic-Autor, der Sie beeinflusst hat?

KM: Doch, klar, sehr viele sogar. Ich bin von allen Comics aus allen Epochen beeinflusst worden. Ich bin sehr leicht zu beeinflussen. Wer mich am meisten beeindruckt hat, kann ich gar nicht sagen. Ich war immer schon von allen Comics fasziniert, und diese Einflüsse haben sich schwindeelerregend angehäuft. Und zum Schluß bin ich dann zu meinem jetzigen Zeichenstil gekommen.

FRAGE: Von der Frage nach dem Einfluß einmal abgesehen, gibt es einen Comic, der Ihnen als Leser besonders gefällt?

KM: Alle Zeichenstile, alle Storys beeinflussen mich, wenn Sie mir gefallen. Mir gefallen alle Comics, die ich lese.

FRAGE: Nun sind Sie ja ein Profi-Comic-Zeichner. Zahlreiche Leser verschlingen Ihre Comics. Sind Sie stolz darauf, es soweit gebracht zu haben? Lesen Sie die Comics von anderen Autoren mit dem Gedanken, ihre Ideen in Ihren eigenen Geschichten zu verwenden, oder lesen Sie sie nur zum Vergnügen?

KM: Auf diese Frage kann ich absolut nicht antworten. Ich bin ein Comic-Autor, aber gleichzeitig eben auch ein Comic-Leser.

"Es gibt vieles, was ich zeichnen möchte, aber im Moment konzentriere ich mich auf Berserk"

FRAGE: Wenn man sich so mit Ihnen unterhält, hat man den Eindruck, Sie hätten sehr viele Interessen. Haben Sie noch viele Ideen, die Sie verwirklichen möchten?

KM: Ich habe noch viele, die ich umsetzen möchte, aber ich habe keine Zeit dazu (lacht). Ich habe damit begonnen, eine Sciencefiction-Erzählung zu schreiben, aber ich habe keine Zeit, sie fertigzustellen. Ich könnte echt etwas Freizeit gebrauchen..

FRAGE: Was halten Sie von anderen kreativen Bereichen? Möchten Sie keine Zeichentrickfilme machen?

KM: Daran denke ich eigentlich kaum. Daran sind vielleicht meine Freunde schuld. Ich habe nämlich viele Freunde, die in anderen Bereichen besser sind als ich, und drum konzentriere ich mich lieber auf meine spezielle Arbeit. Auf alle Fälle will ich erst mal das, was ich momentan mache, sehr gut machen. BERSERK ist meine erste Story, die in Serie gegangen ist. Wenn ich mit anderen Sachen anfangen würde, könnte ich BERSERK nicht fertigmachen und das wäre wirklich schlimm.

FRAGE: Kommen wir zu BERSERK zurück, wie wird die weitere Entwicklung der Story aussehen?

KM: Vor allem will ich mehr weibliche Figuren einführen, um die Welt von BERSERK etwas zu beleben. Ich will nicht nur von einer rein männlichen Welt erzählen. Deshalb halte ich es für besser, einige weibliche Figuren auftreten zu lassen. Und dann will ich noch ein paar

Personen hinzufügen, die mit Guts interagieren. Nicht unbedingt ein vollständiger Ersatz für die Falken, aber es sollen Figuren sein, die in eine ähnlich intensive Beziehung zu ihm treten. Mit Guts allein ist es eben nicht gerade einfach. Aber die Figuren sollen diesmal nicht ganz so eng mit Guts verwoben sein wie die Falken, ich möchte ihre Interaktion mit Guts flexibler gestalten können.

FRAGE: Ich kann es kaum erwarten, diese neuen Figuren kennenzulernen. Ich warte brennend darauf, daß Sie wieder mit dem Zeichnen anfangen (zur Zeit des Interviews hatte Miura eine Pause von zwei Monaten eingelegt, A.d.R.) Ich danke Ihnen von ganzem Herzen für dieses interessante Gespräch.

(4. Dezember 1996)

Interview

FRAGE: Sie scheinen sehr viel zu spielen. Dient das Ihrer Ablenkung?

KM: Genau, wenn's auch nur für eine Stunde pro Tag ist, aber ich habe Spaß dabei. Es gibt Spiele, die kriegt man in nur zwei Stunden fertig, andere wieder, die hab ich noch nie fertigbekommen, die hebe ich mir dann für den Urlaub auf. Neulich hab ich mir einen Nintendo 64 zugelegt.

“Ich lebe fast wie ein Vampir”

FRAGE: Wie organisieren Sie Ihre Arbeits- und Freizeit? Können Sie uns im Groben Ihren Tagesablauf beschreiben?

KM: Mein Tagesprogramm ist folgendermaßen unterteilt: Ich stehe um sieben oder acht Uhr abends auf. Dann fange ich so um halb neun, neun mit der Arbeit an. Dann esse ich was und setze mich wieder an den Zeichentisch. Dann mache ich wieder eine Pause zwischen drei, halb vier Uhr morgens, da esse ich dann wieder was und sehe mir die Videotapes an, die ich während des Tages aufgenommen habe. Dann geht's wieder an die Arbeit. Um sechs Uhr morgens esse ich dann noch mal was und arbeite dann bis Mittag durch. Wenn ich sehr viel Arbeit habe, mache ich bis eins oder manchmal auch bis zwei oder drei weiter. Wenn weniger Arbeit anliegt, dann eben nur bis elf, halb zwölf. Dieser Ablauf wiederholt sich jeden Tag.

FRAGE: Ist Ihr tägliches Arbeitspensum genau festgelegt?

KM: Ja. Und wenn ich mein Pensum nicht fertigkriege, verschiebt sich die Arbeit auf den nächsten Tag... Ich stelle meinen Wochenplan meistens so auf, daß ich einen Tag Spielraum habe, aber es kommt schon gelegentlich vor, daß dieser eine freie Tag auch wegfällt. Ohne diesen Spielraum würden sich meine Abgabetermine wahrscheinlich immer stärker verspäten. Ich bin recht schnell mit dem Zeichenstift. Wenn ich dagegen Tusche verwende, brauche ich immer ewig.

FRAGE: Wie viele Seiten zeichnen Sie pro Tag?

KM: An Bleistiftzeichnungen schaffe ich sechs pro Tag. Wenn man so arbeitet, ist ein Monat schnell um. Ich habe zwei Abgabetermine pro Monat. Das Storyboard mache ich nebenbei, das ist also nicht in den zwei Arbeitswochen miteingerechnet. Die Zeit für das Erstellen des Storyboards wird mir vom Redakteur, Herrn Shimada, extra zugestanden.

FRAGE: Und was ist das Schwierigste dabei für Sie?

KM: Das Inking. Die Stunden, bevor ich schlafen gehe, sind immer die schwierigsten. So gegen sechs Uhr morgens, da habe ich dann schon ca. zwölf Stunden gearbeitet, da bleibt nicht mehr viel Konzentration übrig. Aber obwohl ich so hart arbeite, bin ich immer in Zeitdruck. Deshalb halte ich mir immer einen Tag frei. Wenn ich nur mit dem Bleistift zeichne, kriege ich jedoch mein Programm in der Regel ganz gut durch.

FRAGE: Wie arbeiten Sie? Voll konzentriert oder beschäftigen Sie sich nebenbei mit anderem?

KM: Ich mache immer was anderes nebenbei... Fernsehen, zum Beispiel. Außer wenn ich am Storyboard arbeite, sonst ist immer der Fernseher an oder ich höre Musik.

FRAGE: Also der Fernseher läuft und nebenbei zeichnen Sie noch Sachen auf Video auf, die Sie sich dann in den Pausen ansehen?

KM: Ja, genau. Sogar Freunde können neben mir spielen, stört mich kein bißchen. Ich kann dabei sogar besser arbeiten.

FRAGE: Gibt es Gegenstände, die Sie unbedingt zum Arbeiten brauchen?

KM: Also, ich trinke sehr viel Wasser, und deshalb steht immer eine Flasche Wasser auf dem Tisch.

FRAGE: Kaffee trinken Sie keinen?

KM: Doch, sehr viel sogar. Oft trinke ich so viel, daß ich Magenschmerzen bekomme. Dann steige ich auf Tee um. Wenn es mir dann immer noch nicht besser geht, trinke ich nur noch Wasser. Wenn ich wieder gesund bin, trinke ich wieder Kaffee. Dann geht es mir wieder schlecht und dann kommt wieder der Tee dran, dann das Wasser und so weiter (lacht).

FRAGE: Aber wenn Sie keine Magenschmerzen haben, trinken Sie am liebsten Kaffee?

KM: Ja, aber ich trinke wirklich unglaubliche Mengen Kaffee.

FRAGE: Gehen Sie denn nie weg und trinken Alkohol?

KM: Nicht, daß ich keinen Alkohol mag, aber das tue ich selten... ich komme einfach kaum dazu.

FRAGE: Was machen Sie in Ihrer Freizeit?

KM: Freizeit habe ich keine. Dieses ganze Jahr über hatte ich keinen einzigen Tag frei. Demnächst mache ich zwei Wochen Urlaub, aber die werde ich wohl damit verbringen, mir ein neues Haus zu suchen.

FRAGE: Dann sehen Sie ja nie die Sonne?

KM: Ich sehe den Sonnenaufgang von meiner Terrasse aus. Die Sonne ist zu stark und

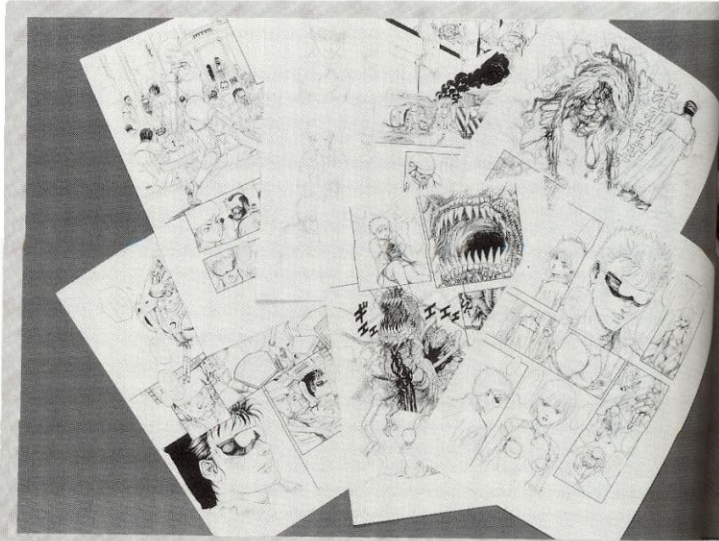
bekommt meinen Augen nicht. Nur bei künstlichem Licht kann ich mich gut konzentrieren. Sonnenlicht sehe ich nie. Ich lebe wie ein Vampir.

FRAGE: Treiben Sie Sport?

KM: Manchmal, einfach so, mache ich Armbeugen oder Bauchmuskeltraining. Kommt aber ganz auf die jeweilige Situation an.

FRAGE: Sie sehen recht gesund aus. Brauchen Sie diesen eigenartigen, festen Tagesablauf?

KM: Wenn der Tagesrhythmus feststeht, kann man sich an jede Situation anpassen. Ich denke mir oft, ich bin fürs Comic-Zeichnen geschaffen, dafür geboren, Comics zu machen. Ein hartes Leben ohne Urlaub macht mir nichts aus, solange es Tag für Tag regelmäßig abläuft. Andererseits schaffe ich es nicht, meine Kraft kurzzeitig in kritischen Situationen zu bündeln.



Oben rechts: Schreibhefte mit Ideen aus der Zeit der Oberschule und der Universität

Unten rechts: Von einigen Werken existiert nur ein Storyboard

Oben: SF-Manga aus Miuras Studentenzeit. Der Prototyp von Guts taucht darin auf.

“Der Kunstunterricht hat mir geholfen, meine Identität zu bewahren”

FRAGE: Sie sagen, Sie sind zum Comic-Zeichner geboren, wann haben Sie zum ersten Mal daran gedacht, Comic-Zeichner zu werden?

KM: Das ist schon so lange her, daß ich mich nicht daran erinnern kann. Vielleicht im Kindergarten. Ich habe schon Sachen gezeichnet, bevor ich in die Grundschule gekommen bin. An meinen ersten Comic kann ich mich nicht erinnern. Ich weiß nur noch, daß

FRAGE: Wieviel von jener Welt werden Sie freilegen? In den Erinnerungskapiteln scheinen ja auch immer mehr Monster aufzutau-
chen. Kann es sein, daß auch Gott und der Teufel in die Geschichte ver-
wickelt werden?

KM: Nein, daran denke ich überhaupt nicht. Ich glaube, wenn ich Wörter wie „Gott“ und „Teufel“ benutzen würde, dann wäre die Welt meiner Erzählung sehr limitiert, ohne Tiefe oder Originalität. Gott und der Teufel sind Geschöpfe des Menschen, vom menschlichen Geist erschaffen. Das ist eine ähnliche Geschichte wie die Sache mit dem Ei und der Henne, was war zuerst da? Die Existenz Gottes und des Dämons sind ein Reflex der menschlichen Existenz. Wenn ich Gott und den Teufel in BERSERK auftreten ließe, dann würden sie ja nur als Bild, als Abbild des Menschen erscheinen. Ich hoffe, die Leser werden meinen Gedankengang nachvollziehen können. Ich will ihnen nicht meine Sicht der Dinge aufzwingen.

FRAGE: Ich möchte Sie nach einem weiteren Detail fragen, nämlich nach den Kampfkünsten. Die Kampfsequenzen in *BERSERK* scheinen sehr wichtig zu sein.

KM: Kampfkünste gefallen mir sehr, aber ich habe mir darüber keine speziellen Informationen besorgt. Ehrlich gesagt zeichne ich diese Szenen, indem ich mir Kämpfe zwischen Samurai oder Rittern vorstelle, anstatt an die üblichen Kampfsportarten zu denken. Es mag schwierig sein, aber ich will eine Harmonie zwischen Realität und Fiktion erreichen. Meiner Meinung nach können Guts und sein Riesenschwert jeden Gegner mit einem Hieb besiegen. In Wirklichkeit glaube ich, daß es nicht so einfach ist, eine solche Fechttechnik zu finden. Obwohl ich genügend Informationen hatte, wollte ich meine ursprüngliche Idee nicht abändern. Ich wollte eine Comic-Geschichte mit einer Kampflart schaffen, die so etwa auf halbem Wege zwischen Informations-Comics über Kampfsportarten und den eher unrealistischen Zeichentrickfilmen liegt. Ich wollte dem Bild den Vorzug geben, wenn sich auch jemand aufregen könnte, gewisse Kämpfe seien nicht realistisch genug. Ich werde nie einen Luftsprung wie in Hokuto no Ken zeichnen, aber ich hoffe, die Leser akzeptieren wenigstens die Szenen, in denen der Getroffene explodiert. Für den Rest bin ich nicht verantwortlich (lacht).

FRAGE: Aber Sie scheinen doch geradezu ein Experte in Kampfkunst zu sein... Man denkt, daß BERSERK eine Mantel-und-Degen-Geschichte aus der Welt der Phantasie ist, aber es gibt auch so Stellen wie im Kampf zwischen Guts und Griffith, als der Letztere mit einem Hebelgriff gewinnt.

KM: Also ich weiß nicht, wen man hier als Experten bezeichnen kann. In meinem Umfeld gibt es viele Leute, die sich intensiv mit dem Kampfsport beschäftigen, einige praktizieren ihn sogar. Ich mag die Kampfkünste schon sehr, aber für diese Leute bin ich nur ein Amateur (lacht). Wenn ich alle Informationen über Kampfsportarten benutzen würde, die mir zur Verfügung stehen, könnte ich daraus eine Story machen, aber wenn ich dann an die Menschen denke, die mir nahestehen, dann geht das nicht, denn im Vergleich zu ihnen bin ich doch bloß ein Anfänger. Diesen Bereich überlasse ich anderen Autoren.

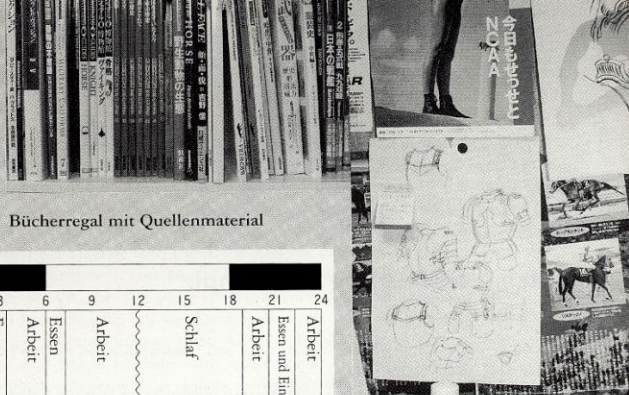
Wie hat der Kampf von Mike Tyson sie beeinflusst?

FRAGE: Aber diese Leute haben Ihr Interesse dafür geweckt...

KM: Ja, in gewisser Weise. Im Grunde genommen gefallen mir am besten Comics und Bücher über Kampfsport und nicht der Kampfsport an sich. Aber es kann auch schon mal vorkommen, daß Kampfsport sehr dramatisch ist. Der Kampf Holyfield gegen Tyson war so dramatisch, daß einem dabei fast die Tränen gekommen wären. Das war echt aufregend. Ein Freund hat mir ein Video davon geschenkt. Als ich ihre Körper beim Wiegen sah, da hat mich das echt berührt. Im Schwergewicht gibt es keinen, der ihnen das Wasser reichen kann (lacht). Das Modell für Guts Körper ist Holyfield: seine Bauchmuskulatur ist tatsächlich der Länge nach unterteilt. Solche Bauchmuskeln habe ich noch nie vorher gesehen. Die müssen echt ein hartes Training machen.

FRAGE: Comics- und Bücherlesen gehört zu Ihrem Job. Haben Sie außer Comics noch irgendein Hobby?

KM: Videogames sind im Augenblick mein Lieblingshobby, weil man dazu wenig Zeit braucht. Momentan mache ich vor allem Simulations-Spiele. Ansonsten mag ich noch girl games (Spiele, die Gefühlsregungen simulieren, vor allem in der Welt des Gymnasiums, A.D.R.), sowie Action-Spiele. Mir gefallen eigentlich alle Spiele, die gerade so sind.

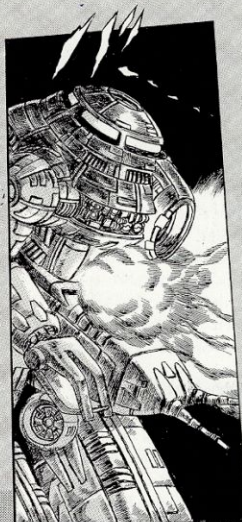


Bücherregal mit Quellenmaterial

[illegible]

Notizzettel für den Assistenten

Im Dauerkampf mit dem Abgabetermin: Miuras typischer Tagesplan (offensichtlich ein vollkommenes Nachtwesen bzw. ein Vampir)



Ein Weix aus der 8. Klasse, in dem Miura zum ersten Mal Halbröhre benutzt. "Den Titel habe ich vergessen..." (lacht).





Von oben nach unten:
 "Entwurf"
 "Einfügen der Panels"
 "Tuschzeichnung"
 "fertige Seite mit Halbtönen"



Interview

KM: Am Anfang hatte ich an etwas wie eine Armbrust gedacht, Auch für das Schwert hatte ich zunächst eine andere Idee. Erst hatte ich eine scharfe Klinge wie bei einem Katana (japanische Schwertart, A.d.R.) vor Augen. Aber ich glaube, durch mehrfache Abänderung der Grunddivision kann man etwas wesentlich Interessanteres gewinnen. Also habe ich die Armbrust in eine Kanone umgebaut. Damals hat sich das Fantasy-Genre nicht mit der Epoche beschäftigt, in der die ersten Kanonen verwendet wurden. Und da mir das als neue Idee in der Fantasy erschien, habe ich mich eben dafür entschieden.

FRAGE: Sie haben vom Zeitalter der Kanonen gesprochen. BERSERK spielt also in jener Epoche?

KM: Das ist nicht ganz richtig. Anfangs hatte ich das so geplant, aber... die unheimlicheren Teile meiner Story stammen sicher aus dem frühen Mittelalter, während die glanzvolleren Stellen eher an die Zeit des Schlosses von Versailles erinnern. Es handelt sich also um mehrere historische Zeitabschnitte. Ich habe praktisch eine neue Epoche geschaffen, in der ich Züge des Mittelalters von seinem Beginn mit Zügen von seinem Ende vereine. Zum Beispiel gehört der große Ball am Hof von Midlands in das ausgehende Mittelalter. Aber der Feudalismus wiederum stammt aus einem viel früheren Abschnitt dieser Epoche. Auch die Hexenverfolgung gehört in das frühe Mittelalter. Deshalb mag das Ganze für die Europäer etwas ungewöhnlich erscheinen, so wie es für uns Japaner recht erheiternd ist, Bilder zu sehen, die sich auf Japan beziehen, die aber von Ausländern geschaffen wurden. Für uns ist es komisch, wenn die Figuren dann etwa sagen „Wow, ein Ninja!“, aber da ich diese Storys ja zu Unterhaltung der Japaner zeichne, bin ich voll von meiner Entscheidung überzeugt. Mein Ziel ist es ja nicht unbedingt, die ganze Welt damit zu erobern (lacht).

FRAGE: Aber die Details, die aus dem Mittelalter stammen, scheinen wirklich gut recherchiert zu sein. Haben Sie dafür viele Dokumente studiert?

KM: Ja, denn ich wollte den Leser so richtig in das europäische Mittelalter eintauchen lassen. Speziell meine Sammlung an Bildmaterial ist ziemlich umfangreich. Bevor ich mit BERSERK überhaupt erst angefangen habe, wußte ich nicht so genau, wie ich vorgehen sollte: einen historischen Comic schaffen, indem ich mich genau an die überlieferten Fakten hielt oder doch lieber eine Fantasy-Geschichte. Wie auch immer, alle meine Geschichtsforschungen sind jetzt sehr nützlich geworden. Es gab einige Fakten, die ich direkt für meine Geschichte hätte benutzen können. So habe ich zum Beispiel erfahren, daß die Epoche von Dracula mit derjenigen von Jeanne D'Arc zusammentrifft. Ich dachte, Guts würde durch das Europa eben jener Epoche reisen.

„Solange ich jung bin, setze ich auf die Phantasie“

FRAGE: Und warum haben Sie diese Idee verworfen und dann doch eine Fantasy-Story geschrieben?

KM: Weil ich dachte, die Nacherzählung der realen Geschichtsfakten würde meine Vorstellungskraft limitieren. Der Meister Mitsuteru Yokoyama, der einen historischen Comic zeichnet, machte zu Beginn *Tetsujin 28* („Super-Roboter 28“) und *Babil Nisei* („Babil Junior“). Auch der Meister Shotaro Ishinomori (1938-1988, A.d.R.) der oft Informations-Comics gemacht hat (beispielsweise Anleitungen in Manga-Form über ein bestimmtes Thema, A.d.R.), schuf *Cyborg 009*. So lange ich jung bin, will ich nicht so sehr auf Fakten und Informationen, sondern vor allem auf meine Vorstellungskraft setzen. Geschichts-Manga mache ich, wenn ich älter bin.

FRAGE: Und so haben Sie also die Welt von BERSERK mit Hilfe Ihrer Imagination geschaffen. Hat Sie irgend etwas Besonderes inspiriert?

KM: Ich habe überall zahlreiche Ideen aufgeschnappt. Um beim Film anzufangen: hier habe ich Elemente aus *Hellraiser* und *Der Name der Rose* übernommen. Ansonsten schätze ich die Zeichnungen von Escher schon seit langer Zeit. Aber auch die Märchen der Gebrüder Grimm haben mir geholfen.

FRAGE: Wenn Sie nur mit Ihrer Vorstellungskraft arbeiten, wie konstruieren Sie die Struktur der Welt von BERSERK?

KM: Genau das muß ich ab jetzt machen (lacht). Darüber habe ich noch keine präzisen Vorstellungen.

Interview

Kentaro Miura hat bis heute fast pausenlos an Berserk gearbeitet. Wir haben ihn an seinem Arbeitsplatz besucht. Er hat den Zeichenstift für uns einen Moment beiseite gelegt und uns ausführlich Rede und Antwort gestanden. Er gibt Auskunft von den Hintergründen der Geburt von Guts bis hin zu seinem persönlichen Lebensstil.

“Berserk entstand aus dem Wunsch, etwas völlig anderes zu machen”

FRAGE: Herr Miura, ist BERSERK die erste Geschichte, die Sie als Profzeichner veröffentlicht haben?

KM: Ja, aber als Debüt habe ich eine in sich abgeschlossene Geschichte herausgebracht (BERSERK erschien mit einer Pilotstory als Prototyp A. d. R.).

FRAGE: Hatten Sie von Anfang an die Idee, eine so komplexe Geschichte in mehreren Folgen herauszubringen?

KM: Nein, ich habe einfach aus dem Bauch heraus begonnen. Ich hatte einen Preis von einer Comic-Zeitung für Jugendliche bekommen und wollte einfach nur eine Fantasy-Story mit einem unheimlichen Helden erzählen. Zu der Zeit gab es kaum heroic fantasy in den Comic-Zeitungen für Jugendliche außer in BASTARD!! und einigen wenigen anderen. Deshalb hatte ich vor, etwas völlig anderes zu machen, mit einem ziemlich düsteren Charakter, eine Idee, die mir so im Kopf herumschwabte. Da das jedoch meine erste Geschichte in Folgen war und ich sie unbedingt auch alleine schreiben wollte, hatte ich noch überhaupt keine Ahnung (lacht). Für mich war nur wichtig, einen richtigen Helden zu erschaffen.

FRAGE: Und dieser Held heißt Guts. Hatten Sie den Prototyp für ihn schon lange im Kopf?

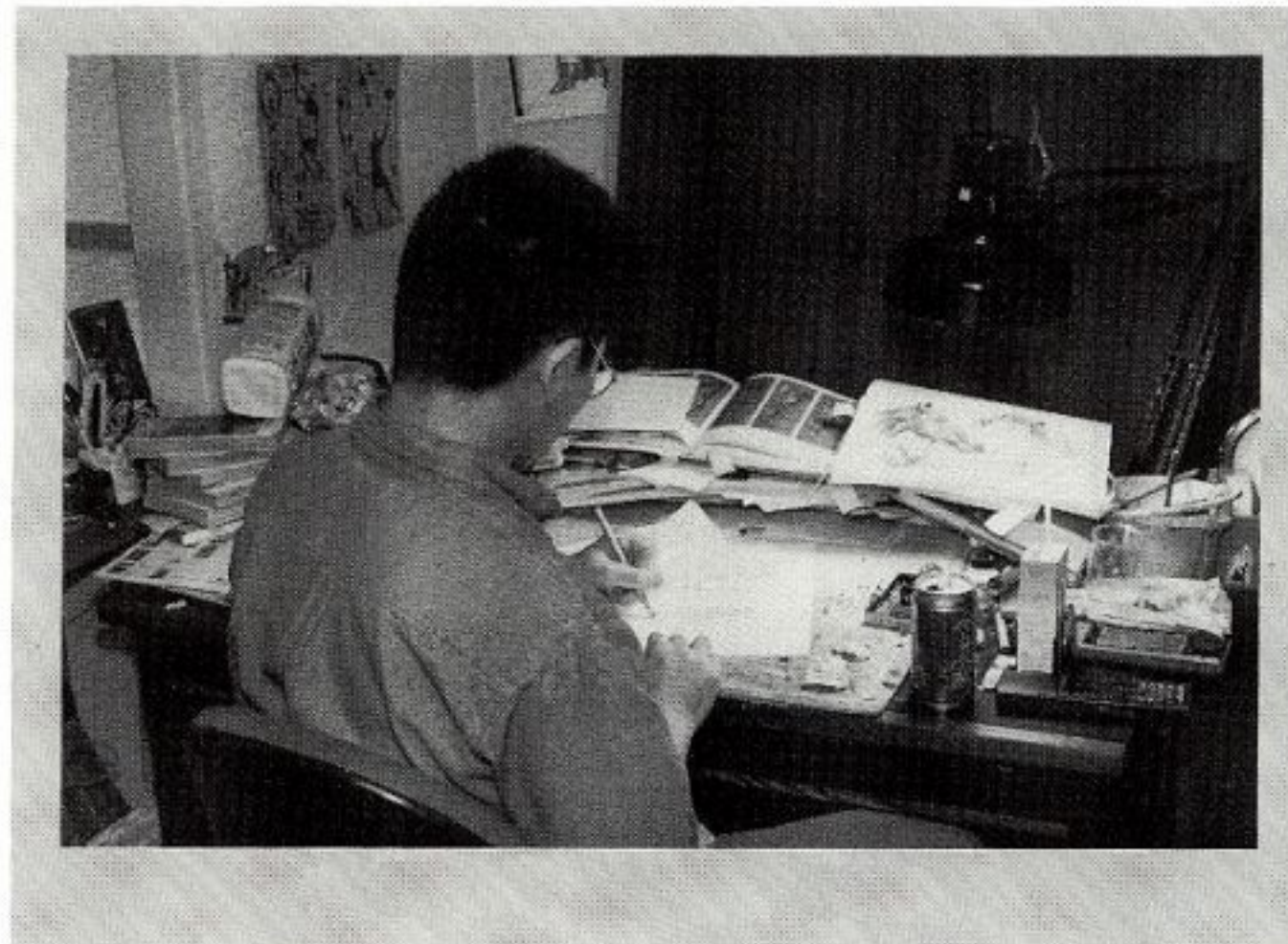
KM: Schon in meiner Studentenzeit haben mir Science-fiction und Fantasy gefallen, also habe ich viele solche Geschichten gezeichnet. Die entsprechen zwar nicht genau dem Modell Guts, aber dennoch sind schon einige Figuren darunter, die ihm ähnlich sind. Er ist dann irgendwie aus der Überlappung dieser Ideen entstanden. Sein erstes Modell ist wohl ein schwarzer Ritter mit einem künstlichen Arm. Die anderen Eigenschaften sind dann durch viele verschiedene Einflüsse entstanden. Die Figur des Guts wurde in einer Sciencefiction-Geschichte geboren. Also alles ziemlich vage Vorläufer.

FRAGE: Und wie hieß Guts ursprünglich? Hatte sie schon einen Namen für ihn?

KM: Nein (lacht). Ich habe den Namen erst erfunden, kurz bevor ich die Story fertig machte. Ich dachte, der Held eines Comics für Jugendliche braucht einen harten Namen. Und dieser Name klang irgendwie deutsch in meinen Ohren, und deshalb gefiel er mir gut. Es gibt tausend schöne, wohlklingende Namen, aber ich habe eben dieses eher trockene Wort gewählt, da

es ja ein Comic für Kids werden sollte. Später erst hab ich erfahren, daß es ein deutsches Substantiv gibt, das so ähnlich klingt, das “Katze” bedeutet. Ich erinnere mich nicht mehr genau, “Kazze” oder “Gazze”. Und das schien mir sehr passend für den Charakter von Guts, der ja einer Wildkatze gleicht. Aber das ist nur ein merkwürdiger Zufall, auf den ich erst später aufmerksam wurde.

“Auf den künstlichen Arm mit der Kanone und das Schwert bin ich besonders stolz”



FRAGE: Wie sind Sie darauf gekommen, Guts ein riesiges Schwert zu geben?

KM: Dieser Idee habe ich sehr viel Beachtung geschenkt und den Arm und das riesige Schwert ausführlich gezeichnet. Das Bild des einäugigen Ritters mag ja schon oft vorgekommen sein... Aber der künstliche Arm als Kanone und das Schwert sind Meisterwerke, auf die ich besonders stolz bin. Ich gehöre der Generation an, bei der Hokuto no Ken (“First of the North Star”, Manga von Tetsuo Hara, erschienen 1983-88,

A.d.R.) wie eine Bombe einschlug. Beim Manga ist die Idee das Wichtigste. Für unsere Generation waren nicht die Charaktere oder die Story, sondern die Idee entscheidend. In Hokuto no Ken war es eben nicht die Person des Helden Kenshiro, sondern die Idee der Hokuto shinken genannten Kampftechnik, die den Gegner von innen heraus zerstört, wirklich faszinierend. Alle meine Freunde versuchten also, sich etwas auszudenken, das wirklich außergewöhnlich und extravagant war. Wir waren überzeugt, daß jemand, der so was erfinden konnte, das Zeug zum echten Comic-Autor hätte. Ich habe viel darüber nachgedacht und ich hatte eben die Idee, etwas Riesiges zu schaffen, und das war das enorm große Schwert...

FRAGE: Und wie ist die Kanone entstanden?

“Etwas, das mit einem einzigen Schlag alles niedermacht”



Vom Bleistiftentwurf zur Tuschzeichnung



Zum Zeitpunkt unseres Besuchs arbeitete Miura an der 92. Episode



Pinzel und Farben warten auf den Assistenten.



Nachwort

Illustration Book — Für alle, die ihr Geld mit dem Zeichnen von Bildern verdienen, hat dieses Wort etwas ungemein "Heiliges". Unter meinen Freunden gibt es einen, der früher mal als Zeichner gearbeitet hat, und ich kann mir schon vorstellen, daß die Aussicht für ihn, jemals ein Buch im Laden zu sehen, das ausschließlich seine eigenen Bilder beinhaltet, ziemlich gering ist. Das bedeutet auch, daß ich selbst mich sehr glücklich schätzen muß und daß ich mich bemühen muß, etwas abzuliefern, was dem Wort Illustration Book nicht gerade zur Schande gereicht. Wenn bei etwas, das sich mit dem Titel Illustration Book schmückt, nicht mehr herauskäme als ein einfaches "Mook" (Buch im Magazin-Format) aus dem Bereich Manga, wäre das gegenüber den Herren Zeichnern sicherlich unverzeihlich. Ich habe mich also entsprechend ins Zeug gelegt, und hier ist es nun, das Berserk Illustration Book.

Gefällt es Euch? Ist es ein ordentliches Illustration Book geworden? Ein halbes Jahr lang habe ich also eifrig und so gut es ging Entwürfe gezeichnet und mich gemeinsam mit meinem Team bemüht, nicht nur ein Illustration Book zu schaffen, sondern eine Art Leitfaden, der einen Einblick in die Welt von Berserk gewährt. Persönlich ist mir das Ganze allerdings durchaus etwas unangenehm. Daß ausgerechnet Werke aus meiner Grundschulzeit mitaufgenommen werden mußten... Und dann auch noch ein Interview! Ich tue mir beim Reden stets etwas schwer — ich hoffe das, was ich sagen wollte, ist einigermaßen verständlich geworden. Habe ich vielleicht zuviel geredet? Ein Manga-Künstler sollte sich eigentlich am besten durch seine Mangas zu Wort melden. Es ist in Ordnung, wenn er sich in seinen Mangas zum Ausdruck bringt, aber abgesehen davon ist es unschicklich, wenn er aus dem Nähkästchen plaudert. Die Interpretation der verborgenen Tiefen eines Werks sollte dem Leser überlassen bleiben. Dachte ich. Und hab's trotzdem getan! Halb mit Gewalt. "Seht her, seht her!! Das bin ich!!" So kommt es mir ein wenig vor. Aber wenn es Menschen gibt, die darüber glücklich sind, soll es auch mir recht sein. Ich freue mich fast schon darauf, in einigen Jahren wieder eine ähnliche Peinlichkeit zu begehen. Das wäre nämlich der Beleg dafür, daß mit Berserk alles erfolgreich weitergelaufen ist!

Vielen Dank an alle, die dieses Buch erworben haben. Und bleibt bitte Berserk treu! Vielen Dank auch an das gesamte Team.
Januar 1997
Kentaro Miura




Photo
Chiyoda Studio Co., Ltd.
Kiyohide Mizoguchi
Umsetzung der Vorlage
Yasushi Araki

**Dieses Buch wird wie im Original von
rechts nach links gelesen mit
Ausnahme des Interviews, das zur
Erleichterung des Verständnisses auf
westliche Art von links nach rechts
gelesen wird.**

BERSERK ILLUSTRATIONS FILE erscheint bei PLANET MANGA, Ravensstraße 48, D-41334 Nettetal-Kaldenkirchen. BERSERK ILLUSTRATIONS FILE wird unter Lizenz in Deutschland von PANINI Verlags-GmbH veröffentlicht. Druck: Novastampa di Verona. Direktvertrieb für Deutschland: Modern Graphics Distribution GmbH, D-76437 Rastatt. Geschäftsführer Frank Zomerdijs, Publishing Director Europe Marco M. Lupoi, Chefredakteur Tony Verdini, Übersetzer John S., Redaktion Enrico Fornaroli, Verena Müller, Lisa Pancaldi, Marketing/Vertrieb Petra Hildebrand, Lektoren ENZA, Grazia Grunewald, Michael Jurkat, Michael Leimer, Auflagenkoordination Sabine Willems, Grafik & Layout Mario Corticelli, Nicola Spano, Logistik Ijja Jennes, Redaktion Panini Comics Cinzia Breccatelli, Elisa Panzani, Produktion Panini Comics Flavio Boretta, Silvia Callea, Ivano Martin, Fabio Melatti, Alessandro Nalli. Copyright: © 1997 Kentaro Miura. All rights reserved. First published in Japan in 1997 by HAKUSENSHA, INC., Tokyo. German language translation rights in Germany arranged with HAKUSENSHA, INC., Tokyo through Tuttle-Mori Agency Inc., Tokyo. Zur deutschen Ausgabe: © 2002 PANINI Verlags-GmbH. ISBN 3-89921-224-X



© Kentaro Miura/HAKUSENSHA, Inc., Tokyo



